6
IL REGNO DEL CAOS
J. H. BRENNAN
alla corte di re artù
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

IL REGNO DEL CAOS

J. H. BRENNAN

illustrato da John Higgins
tradotto da Laura Pelaschiar

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

INDICE

Registro d'avventura

PUNTI DI VITA

Iniziali:

Attuali:

PUNTI DI ESPERIENZA:
(20 = 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE)

EQUIPAGGIAMENTO

Pozioni Risananti:

Pezzi d'Oro:

EMERGENZA

Presto, non c'è un attimo da perdere! Prendi gomma e matita, i dadi, un pezzo di carta e lasciati prendere nel mio Incantesimo-Rete.
Come sarebbe a dire: *E tu chi sei?* Sono Merlino. Il *Mago* Merlino. Non abbiamo tempo per le chiacchiere. C'è un'emergenza!
Qualcuno ha lanciato una maledizione su Camelot!
Se conosci già le regole base delle avventure alla Corte di Re Artù - i PUNTI DI VITA, i combattimenti e così via - puoi andare direttamente al **2**. Se questa è la tua prima avventura, vai all'**1**.

1

La mia solita fortuna: non abbiamo un minuto da perdere e invece dobbiamo fermarci per il regolamento. Non fa niente.
Ecco quello che sta per succedere: io getterò sulla tua testa il mio Incantesimo-Rete, e questa rete trasporterà tutto quello che c'è dentro nella testa di un giovane eroe del mio tempo. Un giovane eroe di nome Pip, per essere esatti.
Quando sarai nella testa di Pip, potrai fare diverse cose: come avere delle avventure, o uccidere dragoni, o anche farti ammazzare.

Punti di Vita

Il che ci porta alla questione dei PUNTI DI VITA. Per poter agire nel mio tempo, hai bisogno di PUNTI DI

VITA. Per sapere quanti ne hai, devi giocare due dadi e moltiplicare il totale per quattro. Il risultato darà i tuoi PUNTI DI VITA iniziali. Se pensi di non averne ottenuti abbastanza (e per questa avventura avrai bisogno di tutto quel che riesci a racimolare) prova di nuovo. Puoi infatti giocare i dadi tre volte in tutto, e scegliere il risultato migliore.
Se hai già preso parte a qualche avventura alla Corte di re Artù, puoi avere dei PUNTI DI VITA PERMANENTI da aggiungere alla tua scorta: ne puoi prendere fino ad un massimo di 10.

Combattimento
Ora che hai i tuoi PUNTI DI VITA, ti dirò un paio di cose sul Combattimento. Probabilmente dovrai affrontare molti combattimenti nel corso di questa avventura. E combatterai con i dadi.
Quando ti trovi a dover affrontare un nemico, la prima cosa da fare è giocare due dadi per te e due per l'avversario. Attacca per primo chi fa il punteggio più alto.
Poi, per poter colpire l'avversario, devi lanciare di nuovo i due dadi e ottenere almeno un 6; ma se hai con te la magica spada Excalibur Junior (EJ in abbreviazione) ti basta un 4.
Ogni punto in più rispetto a quelli che ti servono per colpire conta come danno per l'avversario, e gli toglie altrettanti PUNTI DI VITA. Ogni punto in più del tuo avversario, rispetto a quelli che servono a lui per colpire te, conta come danno per te e ti toglie PUNTI DI VITA.
Se hai delle armi, il che ti capiterà quasi sempre (e lo stesso vale per il tuo avversario), esse ti garantiscono dei

punti di danno aggiuntivi. EJ, ad esempio, ti assicura 5 punti di danno in più ogni volta che colpisci.
Se indossi un'armatura (e la indosserai, dal momento che ho trovato la tua vecchia Giacca di Pelle di Dragone in un baule sotto il letto), essa sottrae alcuni punti di danno da quelli che l'avversario ti infligge: e, naturalmente, la stessa cosa vale anche per il tuo avversario.
Questa storia di aggiungere e togliere i punti di danno è importante, perché se i tuoi PUNTI DI VITA si riducono a 5 perdi conoscenza; e se scendono a zero, sei morto.

Reazione amichevole

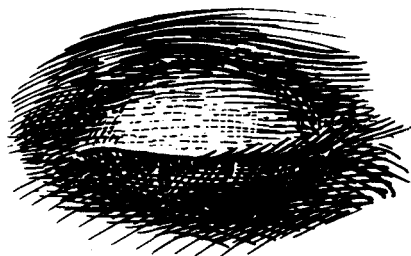
Qualche volta sarebbe meglio per te evitare il combattimento; non è facile, ma potresti farcela per mezzo della Reazione Amichevole. Per tentare di ottenere una Reazione Amichevole, devi giocare il dado *una volta* per il tuo avversario e *tre volte* per te. Se le tue tre giocate ti danno in totale un punteggio più basso di quello che l'avversario ha ottenuto con un'unica giocata, allora riesci ad avere una Reazione Amichevole e puoi procedere come se avessi vinto il combattimento.

Corruzione

L'altro modo per evitare i combattimenti è la Corruzione, ma la puoi tentare soltanto nei paragrafi contrassegnati da uno o più asterischi (*).
Il numero di asterischi indica il numero di Pezzi d'Oro che devi offrire per corrompere il tuo avversario: * = 100 Pezzi d'Oro; ** = 500 Pezzi d'Oro; *** = 1.000 Pezzi d'Oro; e **** = 10.000 Pezzi d'Oro.

Naturalmente il tuo tentativo di Corruzione può anche non venire accettato. Per scoprirlo devi giocare i dadi. Se fai da 2 a 7 la tua offerta viene respinta. Se fai da 8 a 12 il tentativo di Corruzione è riuscito e puoi continuare come se avessi vinto il combattimento. In entrambi i casi perdi il denaro che hai offerto.

Risanamento

Se non riesci a evitare il combattimento, e non vieni ucciso, avrai probabilmente bisogno di recuperare i PUNTI DI VITA persi. Questo è possibile grazie alla Pozione Risanante, della quale hai in tutto sei dosi. Quando te ne servi, devi giocare i dadi per sapere quanti PUNTI DI VITA ti restituisce. Puoi anche adoperare dei Balsami. Ogni barattolo contiene cinque applicazioni, ognuna delle quali ti restituirà 3 PUNTI DI VITA. Se esaurisci la scorta di Pozione Risanante e di Balsamo (e non ne ho molto, come vedrai al **2**) non ti resta che rischiare qualche ora di Sonno per recuperare i PUNTI DI VITA perduti.

Sonno

Nel corso di un'avventura puoi dormire in qualunque momento, tranne che durante un combattimento. Lancia un dado. Se fai 5 o 6, allora gioca due dadi: avrai recuperato tanti PUNTI DI VITA quanti sono i punti usciti dai dadi. Ma se fai qualunque altro punteggio devi andare all'*Appendice I, Il Mondo dei Sogni* alla fine del libro. *Il Mondo dei Sogni* di solito non porta belle notizie, perciò non dire che non ti avevo avvertito.

Esperienza

A proposito: non puoi mai recuperare più PUNTI DI VITA di quanti ne avevi all'inizio dell'avventura. Infatti, è soltanto per mezzo dell'ESPERIENZA che puoi aumentare la tua scorta iniziale. Guadagni 1 PUNTO DI ESPERIENZA per ogni combattimento vinto o indovinello risolto. 20 PUNTI DI ESPERIENZA possono essere trasformati in 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE, il quale viene aggiunto ai PUNTI DI VITA normali.
In questa avventura non hai bisogno di sapere niente che riguardi la magia, perché io non sono in grado di praticarla. Fa parte della maledizione lanciata su Camelot.

Ora vai al **2**.

2

"Non guardare! Non ho niente addosso!"
Giri gli occhi, ma non abbastanza velocemente da non riuscire a intravedere una figura alta e ossuta, con la barba bianca, nuda tranne che per gli stivali, dei lunghi mutandoni, una veste di lana dalle maniche lunghe e un

Merlino è completamente nudo, tranne che per gli stivali, dei lunghi mutandoni, una veste e un cappello a punta.

cappello a punta tutto ricamato di stelle. Ti ritrovi a fissare una ruvida parete di legno leggermente concava.
Ti guardi attorno furtivamente, stando attento a evitare con lo sguardo il Mago Merlino per non metterlo in imbarazzo.
Ti trovi nella stanza? sala? casa? più strana che ti sia mai capitato di vedere. È molto ampia, ma costruita interamente in legno, con pavimento, soffitto e pareti curve, proprio come se ti trovassi all'interno di una gigantesca...
"Botte" dice Merlino. "È la mia nuova casa. Ho rubato l'idea a un antico greco che viveva in una botte. Ma la mia è più grande: doveva esserlo, altrimenti non ci stavano tutte le mie cose. Me la sono fatta fare su misura dal Bottaio di Corte, quando ancora c'era un Bottaio di Corte". Il mago esita per un attimo, poi aggiunge: "E quando c'era ancora una Corte, se è per questo. E per fortuna che l'ho fatto, perché grazie alla botte sono scampato alla Maledizione. Ma tu non sai nulla della Maledizione, non è vero?"
"No, signore" rispondi educatamente abbassando leggermente il capo. Adesso che sei riuscito a distogliere gli occhi dalle pareti della gigantesca botte, ti accorgi che hai un nuovo corpo, diverso, un corpo bello e robusto, con addosso una tunica, dei pantaloni e dei gambali, e con un magnifico spadone che ti pende al fianco.
"È il corpo di Pip" spiega Merlino, il quale ovviamente è in grado di leggere nel pensiero. "Se non l'hai mai portato prima, ti ci abituerai presto. Ma è meglio che ti dica della Maledizione. O piuttosto, che te la mostri. Nel qual caso, sarebbe meglio che ti dotassi di un po' di equipaggiamento".
"Equipaggiamento?" domandi, mentre ti chiedi perché mai Merlino se ne va in giro con solo la biancheria addosso.

"Perché la Maledizione ha fatto marcire la mia tunica" ti risponde lui stizzito.
"Credevo che la botte vi avesse protetto" obietti.
"Solo quando sono dentro. La tunica era stesa fuori ad asciugare. Per fortuna ho ancora il cappello, altrimenti non sarei stato in grado di formulare l'Incantesimo-Rete e di portarti qui. Ma non preoccupiamoci di questo. Non c'è tempo da perdere. Dai un'occhiata a questa lista" e ti porge un rotolo sul quale ha scarabocchiato i nomi dei seguenti oggetti:

Ascia
Chiodi
Canna da pesca
Coltello
Corda (50 metri)
Fazzoletto
Formicaio
Martello
Mazza
Paletto (di legno, adatto per Vampiri)
Polvere scintillante
Ragnatela spray
Rasoio
Razioni (per una settimana)
Sale (un pacco da un chilo)
Sega
Spago (200 metri)
Spazzolino da denti
Stivali
Testa Parlante (in ottone)
Trombone

"Il fatto è" dice Merlino, "che potrai portare con te soltanto sei di questi oggetti. Qualsiasi cosa in più marcirebbe".
"Ma non mi avete spiegato cosa sta succedendo!" protesti. "Come posso decidere cosa portare se non so cosa mi aspetta?"
"Non ha importanza" risponde Merlino. "La situazione è talmente disperata che qualsiasi cosa potrebbe essere utile. O inutile, è lo stesso. Prendi quello che vuoi, fino a un massimo di sei oggetti".
E dopo aver scelto cosa portare, puoi balzare al **10** per la prossima pazzia.

3

Splash!

Ora sei nell'acqua: un'ottima occasione per scoprire se sei capace di nuotare. Gioca un dado.
Se fai da 4 a 6, vai al **40**.
Se ottieni meno di 4, vai al **28**.

4

Sentendoti piuttosto soddisfatto di te stesso, apri il magazzino con la chiave ed entri.

Solo per scoprire che è vuoto, come aveva predetto il Capo del Mercato. Puoi sempre esaminarlo attentamente all'**11**.
Oppure puoi risparmiare tempo e ritornare alla tua mappa per scegliere una nuova destinazione.

5

È il pozzo del villaggio.
Di solito le donne vengono qui la mattina presto ad attingere l'acqua e scambiarsi le notizie. Ma non c'è traccia di donna, ora; né di uomo, quanto a questo. Di solito, questo è il cuore del villaggio, mentre ora (presumibilmente grazie alla Maledizione) è silenzioso come una tomba.
Ti avvicini al muretto di pietra per sbirciare dentro al pozzo. È profondo nove metri, ed è stato scavato e rivestito di pietre da qualche paziente muratore molto tempo prima che tu nascessi. Non riesci a vedere la superficie dell'acqua, perché è troppo distante.
Ma riesci a scorgere...
Sì, senza ombra di dubbio ci sono degli scalini nell'interno del pozzo! Strano che nessuno li abbia notati prima. Sembrano, se non proprio nuovi, almeno abbastanza recenti.
Chi mai ha potuto scavare degli scalini dentro al pozzo? E dove conducono?

> Puoi sempre tentare di scoprirlo scendendo gli scalini fino al **64**. Ma sembrano scivolosi e pericolosi, quindi puoi decidere di tornare alla tua mappa per scegliere un'altra destinazione.

6

Con potenti bracciate trascini a riva l'enorme carcassa del Mostro di Glastonbury per esaminarla. È una creatura dall'aspetto spaventoso, viscida e squamosa e terrificante persino da morta.

E poiché non è molto quello che l'esterno di un mostro può rivelare, puoi decidere di effettuare una veloce autopsia tagliandone il corpo al **39**.
Oppure puoi semplicemente andare al **16**.

7

Tutto ciò è molto strano, Pip. Hai raggiunto la Portineria che controlla la strada principale per Glastonbury. La chiamano Portineria perché una volta, nei vecchi tempi bui, prima che Re Artù portasse un po' d'ordine e la legge ad Avalon, c'era un muro che circondava il villaggio. Il muro non esiste più da tempo, ma la Portineria c'è ancora, e tu sai, da esperienze precedenti, che lì ci dovrebbe essere una sentinella (di nome Sam).
Naturalmente Sam non è una vera sentinella; è solo un vecchio e pittoresco gentiluomo con addosso dei ridicoli abiti antiquati e con spada e scudo ornamentali: una specie di tradizione voluta dal Consiglio del Villaggio.
Il fatto è che di Sam non c'è nemmeno l'ombra. E neppure di altre sentinelle. La Portineria è immersa nel silenzio, ed è fredda e vuota.

Meglio scegliere un'altra destinazione dalla tua mappa.

8

INFORMAZIONI

EMON . . . .

OZZIRIDNI . . . .

. . . .

. . . .

ENOIZAPUCCO . . . .

ICIDERT LA IAV E "KNULPELBBOG" ATLA ECOV
A 'ID OLUDOM LI OTIPMEIR REVA OPOD.

Beh, volevi riempire il modulo, no...?

9

Il mastino, che risponderà al nome di Clarence o di Rufus (o anche a quello di Spot, se è per questo), ha 25 PUNTI DI VITA, le sue zanne colpiscono con un 5, e i suoi terribili morsi (che fanno a brandelli la gente) causano +4 punti di danno, il che lo rende un formidabile combattente. Ti accompagnerà nella tua avventura e, se glielo chiederai, attaccherà qualsiasi cosa per conto tuo, eccetto Mr. Acton, il che è comprensibile. Comunque non combatterà mai fino alla morte, ma si fermerà una volta raggiunti i 5 PUNTI DI VITA e lascerà il resto del lavoro a te (se non riesci a portarlo a più di 5 PUNTI DI VITA non combatterà affatto; e naturalmente correrà sempre il rischio di venir ammazzato in combattimento, sia che voglia o che non voglia fermarsi).

Con un fischio fagli cenno di seguirti e poi ritorna al **70** per decidere dove andare.

10

"Passami la coperta del letto" ti ordina Merlino.
Gli passi la coperta senza commentare, e lui se la avvolge attorno al corpo come se si trattasse di una toga romana mal cucita. "Ora seguimi" dice.
Merlino esce dalla porta, che si trova su un fianco della botte, e tu lo segui. Capisci immediatamente che c'è qualcosa che non va.
Vedi che la botte è situata ai piedi della Collina di Cadbury, ai bordi delle vaste distese di grano che si estendono attorno al villaggio di Glastonbury. Ma benché il sole stia splendendo in cielo e il tempo del raccolto sia ormai vicino, i ridenti campi di grano si sono trasformati in una distesa di terra inaridita che si spacca in enormi lastroni, simili alle piastrelle di un pavimento impazzito nel quale non cresce un solo filo di verde. Più in là, oltre i campi, ecco Glastonbury immerso in una densa nebbia grigia, una nebbia simile a un rospo tetro e minaccioso che si sia posato esattamente sul villaggio, e non un centimetro più in là.
Come se non bastasse, quando alzi lo sguardo verso la cima della Collina di Cadbury dove, sulle rocce più alte, è arroccato l'imponente Castello di Camelot, ti accorgi che la dimora di Re Artù è stata trasformata in un'informe massa fungoide, in cui a stento si può riconoscere quella che un tempo era la sfavillante residenza di Corte.
Sempre più allarmato ti volti verso Merlino.
"Cosa è successo qui?" chiedi senza fiato.

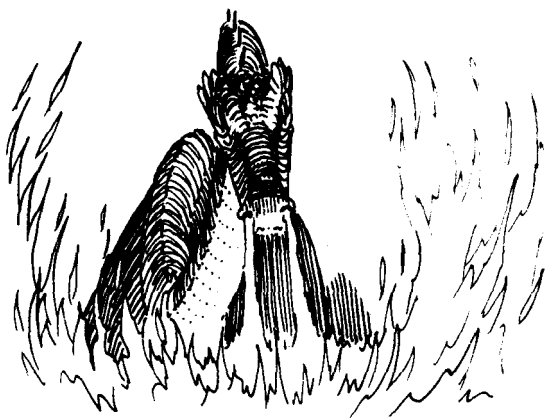
"Te l'ho detto" risponde Merlino scuotendo la testa. "È la Maledizione... la Maledizione di Camelot!"
"Sì, sì " replichi impaziente, "ma chi l'ha lanciata, e quali danni ha provocato, e perché nessuno non ha fatto niente per fermarla, e che cosa si può fare, e chi..."
Il mago leva una mano ossuta. "Pazienza. Mi hanno chiesto tutti la stessa cosa e io non ho tutte le risposte. Ma se fili di corsa al **22**, ti dirò tutto quello che so".
E allora, cosa stai aspettando?

11

Esamini il magazzino con attenzione e non ci trovi assolutamente niente di interessante.

Non è irritante tutto questo? Ritorna alla tua mappa prima di perdere la pazienza.

12

Un lampo di luce tanto intenso da accecarti, una nube di fumo tanto acre da soffocarti, uno scoppio di tuono tanto forte da assordarti, un'ondata di energia tanto intensa da lasciarti senza parole... il tutto nel giro di un secondo.
Per un po' di tempo ti ritrovi in una condizione assai sgradevole (sordo, muto, cieco e soffocato), ma per fortuna la luce svanisce, il fumo si dirada, il rumore cessa e l'energia si materializza in una creatura alta più di sei metri, tutta coperta di squame verdi, che emette fuoco dalle narici.
Per un avventuriero della tua esperienza può trattarsi soltanto di una cosa: un Dragone Verde frutto di un'alchimia!

Stai attento, Pip, che questo bruto ti balzerà alla gola non appena avrà posato gli occhi su di te. I Dragoni Verdi hanno 40 PUNTI DI VITA, e un respiro talmente micidiale da causarti 10 punti di danno a ogni attacco. Posseggono anche un interessante potere magico che permette loro, nel caso facciano 12, di trasformarti in oro solido (che è una maniera assai spettacolare di farsi ammazzare). La particolarità di questi Dragoni Verdi, tuttavia, consiste nel fatto che puoi anche chiamarli in tuo aiuto. Però puoi farlo solo tre volte in tutto, e questa è una di quelle: se sarai fortunato combatterà per te contro qualsiasi avversario. Ma devi proprio essere fortunato. Gioca un dado e prendi nota del punteggio. Ora giocalo di nuovo e se non riesci a ottenere un punteggio più alto della prima giocata, allora la creatura ti attacca in questo stesso istante per combatterti fino alla morte. Se invece ottieni un punteggio più alto, puoi fargli attaccare

qualsiasi cosa che in questo momento non sia di tuo gradimento.
Bene. Ora che hai smesso di giocare con i dragoni, dovresti ritornare al paragrafo da cui provieni e cercare di affrontare l'avventura in maniera un po' più seria.

13

Mentre pronunci la parola mistica tutto ciò che ti circonda scompare improvvisamente, e ti ritrovi in mezzo a una strada deserta. In lontananza, verso sud-est, scorgi un gruppo di edifici immersi nella nebbia, mentre a nord-ovest la strada sembra addentrarsi in una palude o un acquitrino, sul quale torreggia una collinetta dalla forma stranamente tondeggiante.

La direzione sud-est ti porta al **34**.
Se invece segui la strada verso nord-ovest giungi al **32**.

14

Beh, sei morto, finito, spacciato, non è così? Indifferente per quale motivo. Ma non è obbligatorio rimanere in

questa condizione. Prendi di nuovo i dadi, lanciali di nuovo e calcola un'altra volta i tuoi PUNTI DI VITA: puoi ritornare alle tue avventure prima di essere riuscito a pronunciare *antidestabilimentarismo* (che, sia detto per inciso, dovrebbe essere una delle parole più lunghe della lingua italiana).

Inoltre, non devi ritornare al punto di partenza, a meno che non desideri farlo; puoi ripartire dal paragrafo nel quale sei rimasto ucciso. Se, ad esempio, ti hanno massacrato al villaggio di Glastonbury, puoi ripartire da lì. Se ti hanno ucciso al Castello, allora puoi ricominciare a giocare dal Castello. Questo ti permette di risparmiare un sacco di tempo, e può persino esserti utile, a lungo andare, poiché ti fornisce una seconda possibilità di scoprire cose che la prima volta possono esserti sfuggite.

15

Arrampicarsi per una parete del Municipio non è cosa facile.Gioca due dadi. Se fai da 2 a 5, vai al **19**. Se fai da 6 a 12, vai al **27**.

16

"Ehi!" esclama alle tue spalle una voce dal tono tagliente. "Che cosa hai fatto a Flipper!"
Ti volti di scatto, con la spada pronta alla difesa; ma ti trovi di fronte alla ben poco minacciosa figura di Alberto l'Onesto, il venditore di carri di seconda mano della città. È un uomo minuto e vivace, e indossa una tunica di lana che si sta sfasciando a causa della Maledizione.
"Flipper?" chiedi senza capire.
"Il mio pesciolino rosso" spiega, indicando il mostro che hai appena trascinato fuori dallo stagno.
Ti volti a guardare il cadavere. "E quello sarebbe un *pesciolino rosso*?"
"Certo che sì!" esclama Alberto l'Onesto. "Per lo meno, lo era. È cresciuto un po' a causa della Maledizione. L'hai ucciso?"
"Beh, sì..." ammetti timorosamente. "Voglio dire, lui stava per..."
Ma Alberto l'Onesto non è interessato alle tue spiegazioni. "Sarai vendicato, Flipper!" grida tragicamente, e, dopo aver estratto di sotto la giacca una clava dall'aspetto sinistro, ti si avventa contro.

Non sarà un combattimento mortale questo, Pip, dal momento che Alberto non è un assassino, ma soltanto un pazzo - e pazzo solo a causa della Maledizione. Se porta i tuoi PUNTI DI VITA a meno di 15 se ne andrà,

avendo ricevuto soddisfazione. Se tu porti i suoi PUNTI DI VITA a 15, scapperà gridando vendetta. In entrambi i casi, hai ancora la possibilità di squartare il pesciolino di Alberto al **39** oppure di ritornare alla tua mappa per trovare un'altra destinazione.

17

La strada per Camelot dovrebbe esserti familiare, dal momento che in passato sei salito molte volte su questa collina; spesso in trionfo, per aver ammazzato qualcosa di particolarmente bestiale e per aver salvato ancora una volta il regno.
Invece la via non ti è affatto familiare. L'ampia strada che una volta serpeggiava su per la collina ora è tutta coperta di solchi, buche e avvallamenti, e sembra poco più di un sentiero per capre. Gli alberi che ornavano il viale, piantati da Mog Pollice Verde, il capogiardiniere di Re Artù, sono ora disseccati, malati e in molti casi persino caduti. E la pianura sottostante, una volta tanto piacevole a vedersi, non è altro che una distesa desolata, una landa disseccata coperta di arbusti.
Dopo un tale inizio, la vista del Castello non ti stupisce poi tanto. Le volute scintillanti, le torri imponenti, le mura gloriose e i merli ben disegnati sono ora completamente coperti da una spessa escrescenza fungoide, melmosa e squamosa, color grigio scuro, che fa apparire l'intera costruzione come una specie di gigantesco rospo accovacciato. Percepisci nell'aria una netta sensazione di gelo.
Dal fossato si leva un terribile puzzo. Rifiuti e immondizie galleggiano simili a cadaveri putrefatti sulla superfi-

Bentornato a Camelot, Pip. (L'acqua di quel fossato puzza terribilmente!)

cie. Dalle profondità dell'acqua salgono lentamente delle grandi bolle che poi scoppiano in superficie emettendo piccole volute di fumo verdastro. Il Ponte levatoio sta marcendo e l'inferriata chiusa è coperta di ruggine. Nessuna sentinella sulle mura. Un silenzio immobile incombe su ogni cosa, simile a un sudario funereo.

Bentornato a Camelot, Pip. Ma come pensi di entrare? Puoi forse tentare di attraversare a nuoto il fossato al **26**. Oppure puoi annunciare coraggiosamente il tuo arrivo al **43**.
O puoi semplicemente rinunciare all'idea di visitare il Castello (se la giudichi cattiva), e dirigerti verso Glastonbury al **34**.

18

La Prigione di Glastonbury è l'edificio più a ovest rispetto alla piazza, ed è stato accuratamente lasciato senza numero perché soltanto un idiota potrebbe desiderare di andarci. Dal di fuori ha un aspetto terrificante, ed è

ancora peggio all'interno. Il Conestabile Grimes ti spinge in una cella strettissima, sbatte rumorosamente la porta, la chiude e getta via la chiave.
"Il tuo processo è fissato per il 31 di febbraio" dice.
Ascolti sconsolato i suoi passi che si allontanano, poi ti volti a esaminare la cella. Misura circa tre metri quadrati, è priva di finestre, e ha pavimento e pareti di pietra. L'unico altro abitante è un topo.

Puoi morire di fame con estrema facilità qui, Pip, anche se c'è sempre il topo da mangiare . Puoi attaccarlo al **29**.
O puoi parlargli al **52**.
O puoi semplicemente sederti e non fare niente fino a che la fame non ti porterà al **14**.

19

Sei caduto picchiando la testa.

Vedi se puoi trovare un'aspirina al **14**.

20

Sei sulla sponda dello stagno, una piccola distesa d'acqua non molto limpida, dove qualche volta andavano a finire gli attaccabrighe. Adesso ci sono tre anatre, che per qualche ragione nuotano all'indietro. Quasi al centro dello stagno vedi delle bollicine d'aria, come se qualcuno fosse caduto in acqua e stesse affogando.

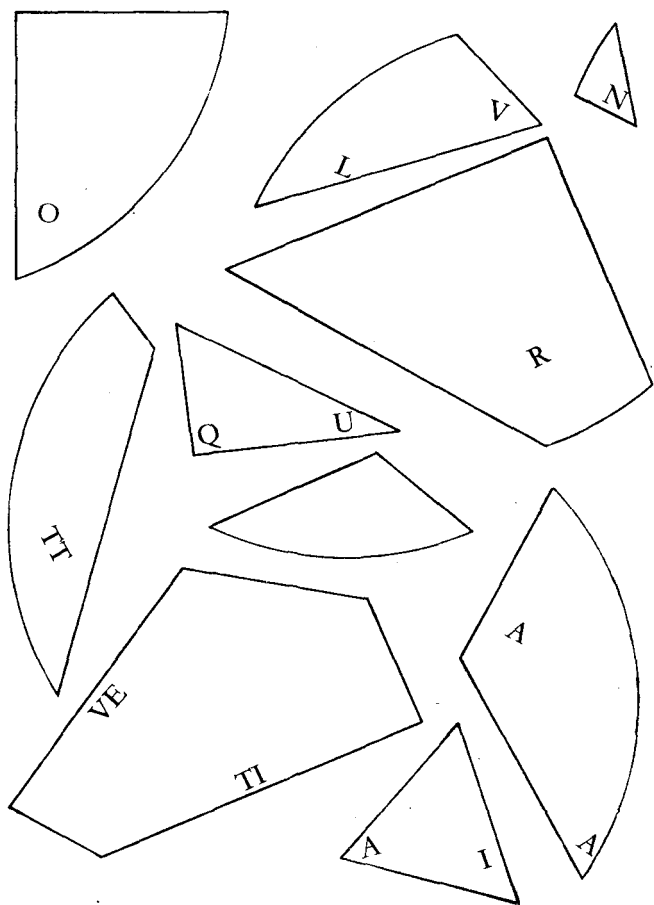
Se vuoi cercare di capire cosa sono quelle bollicine, temo che dovrai bagnarti un po' i piedi... e anche la testa! Ma se è questo che vuoi, tuffati nello stagno al **3**. Se preferisci restartene asciutto, puoi sempre passare il tempo dando da mangiare alle anatre al **63**, o puoi scegliere una nuova destinazione sulla tua mappa.

21

Cerchi a tentoni nel mucchio di paglia nell'angolo e trovi...

Un'apertura a portata di mano!

Per Giove, Pip, questa sì che è una scoperta! Ora devi

solo mettere assieme le istruzioni, e, per uscire, andare al paragrafo indicato!

Fai una fotocopia della figura, taglia i pezzi e rimettili insieme formando un cerchio completo.

22

Accadde così.
Per molti mesi, dopo il ritorno di Excalibur, la pace e l'abbondanza regnarono ad Avalon. Fu una di quelle età dell'oro nelle quali il commercio fiorisce, il grano cresce alto, i briganti, ladri, banditi e scassinatori si ritirano in una sorta di semi-pensionamento, e piove solo di sera, dopo la mezzanotte. C'erano persino pochi dragoni, e anche lontani (in conseguenza dell'agosto molto secco che c'era stato l'anno prima, a sentire i Vecchi del Posto, uno dei quali coniò l'espressione: "Mai visto uno così buono fino a oggi" che è diventata una specie di slogan). I prodi Cavalieri della Tavola Rotonda, con così pochi dragoni da uccidere e praticamente nessun torto a cui riparare, passavano la maggior parte del loro tempo a giostrare nei Tornei, con grande divertimento dei contadini, i quali avevano entrata libera a questo tipo di spettacoli e se la spassavano un mondo a vedere gli aristocratici cadere da cavallo, spezzarsi l'osso del collo e così via.
Re Artù, sollevato dal pesante fardello dei problemi di Stato, aveva più tempo libero e lo trascorreva andando a pesca. Solo il Mago Merlino e il Bottaio di Corte - un ometto basso e tarchiato di nome Harold - si davano un gran da fare, e questo perché il Mago gallese, a causa della sua terribile eccentricità, aveva deciso di commissionare la costruzione di una gigantesca botte di legno nella quale si proponeva di vivere come Socrate. (O era Platone? O qualcun altro?)
Ciò che accadde, e che mutò radicalmente questa idillica scena, resta ancora un oscuro interrogativo. Se ne discus-

se molto, dopo che il fatto ebbe luogo. Hardacre, Levatrice di Glastonbury, mise in giro la storia di un Pifferaio che era stato chiamato dal Consiglio del Villaggio affinché liberasse il Municipio dagli scarafaggi neri, e che poi non era stato pagato. Alberto il Colono, un uomo famoso tanto per i suoi voli di fantasia quanto per l'erbaccia che fumava nella sua pipa di terracotta, sosteneva che la colpa era del suo arcinemico, Abramo il Fabbro, il quale - diceva - una notte doveva essere caduto ubriaco fradicio in una Fonte Sacra commettendo così inconsciamente un sacrilegio. Petronicus Ambilicus, il vecchio Alchimista Romano che ancora praticava la sua arte a Glastonbury, disse che si trattava di una questione stagionale, connessa in qualche modo misterioso con la posizione del Pianeta Mercurio.
Ipotesi più serie, avanzate dall'Arcivescovo di Canterbury, suggerivano che la colpa fosse del Grande Wyrm di Cornovaglia, infastidito chissà per quale ragione, o forse delle pratiche magiche delle streghe del Galles.
Ma la verità era che nessuno sapeva veramente cosa fosse successo. Andarono tutti a dormire una sera (prima di mezzanotte, per evitare la pioggia) in un Regno tutto verde e dorato, pacificamente rallegrato dalla calda luce del sole; e si svegliarono il mattino dopo in un mondo di incubi, pestilenza, oscurità e corruzione.
La prima cosa che la gente del villaggio notò fu che la luce dell'alba aveva assunto una tinta verdastra. E mentre questa diminuì un po' nel corso della mattina, lo smog che si era posato su Glastonbury resisteva ancora, e così l'inquinamento delle riserve d'acqua, come la scomparsa di tutti i Cavalieri da Avalon, la crescita di quella specie di fungo sul Castello di Camelot, la morte di tutto il

raccolto, la malattia dei maiali e delle mucche, la siccità del terreno, le buche e i cumuli di terra che erompevano come bolle lungo tutte le strade principali. E poi l'oro incominciò ad arrugginirsi, e il lino a marcire, e la muffa coprì ogni cosa.

Era, dissero saggiamente i Vecchi del Posto, una Maledizione. E per una volta tutti furono d'accordo con loro. Il problema adesso era: che fare?

La prima delegazione si recò a Camelot, ma scoprì ben presto che era impossibile entrare nel Castello, figuriamoci comunicare con Re Artù e i membri della Corte.

La seconda delegazione andò a trovare Merlino nella sua botte, ma il Mago rifiutò di fare entrare i delegati adducendo a motivo il fatto che non aveva niente da mettersi addosso: una scusa che non apprezzarono molto dal momento che anche loro avevano perso gran parte dei vestiti.

Dopo di che la gente si sedette e continuò a patire, come spesso accade quando ci si trova davanti a una avversità di origine misteriosa. Tutti tranne Merlino, naturalmente, il quale fece ciò che aveva sempre fatto di fronte a dei guai troppo grossi per essere risolti da normali esseri umani. Merlino lanciò il suo Incantesimo-Rete per catturare il più grande eroe dell'universo, un giovane di grande abilità, coraggio, talento, buon senso, e fiducia in se stesso sufficienti per animare il corpo di Pip.

Coloro che erano a conoscenza dell'incantesimo di Merlino si sentirono molto sollevati. La situazione richiedeva un eroe, e in particolar modo un eroe abbastanza stupido da rischiare la pelle nel tentativo di mettere a posto le cose.

Leggi avanti al **50**.

23

No, niente di interessante qui.

Ora ritorna alla tua mappa e scegli una nuova destinazibne.

24

La buca si apre su un tunnel che scende sottoterra.

E riemerge al **34**.

25

"Scansatevi, Fratelli!" gridi estraendo EJ. "Altrimenti vi ridurrò in tanti dadi per brodo santificati!"
Ma i frati ti sorridono benignamente. "Se ci uccidi, buon signore, la mano dell'Onnipotente calerà su di te e ti ridurrà in briciole con i suoi fulmini crepitanti; noi, invece, possiamo tranquillamente riempirti di botte per tutta la strada fino al **14**, dal momento che il Giusto sta dalla nostra parte".

Dover dare ascolto a questa immondizia ecclesiastica è veramente spiacevole; comunque, se vuoi ancora combattere i frati vai al **31**. Ma sei ancora in tempo per ritornare alla tua mappa e scegliere un altro paragrafo.

26

L'acqua del fossato ha la piacevole consistenza di una densa zuppa di piselli, nonché un certo potere corrosivo che ti fa arrossare tutta la pelle prima che tu abbia percorso tre metri. Persino la vecchia EJ, la tua fedele spada parlante, si permette di protestare.
"Glu... glu..."
"Stai zitta, EJ!"
Malgrado la sgradevolezza della cosa, continui a nuotare con vigore verso le mura del castello. Ma, pur mettendocela tutta, non sembri progredire gran che.
"Glu... glu... non ci stiamo... glu... avvicinando di un palmo".
"Stai zitta, EJ!"
Eppure ha ragione. Dopo un quarto d'ora ti ritrovi ancora immerso fino al collo nella melma, e a pochi metri dalla riva da cui ti eri tuffato.
Dopo un po' ti giri e ritorni nuotando verso la sponda. "Questa è la più stupida idea che ti sia mai venuta!" esclami rivolto a EJ, mentre ti trascini fuori dall'acqua.

Il che può anche essere vero (anche se probabilmente non lo è), ma comunque non ti fa entrare nel Castello. Puoi sempre annunciare coraggiosa-

mente il tuo arrivo al **43**, o abbandonare ogni tentativo e dirigerti verso Glastonbury al **34**.

27

Sfruttando le più sofisticate tecniche d'arrampicata, che hai sviluppato nelle tue continue incursioni nei frutteti, sali fino a circa tre metri (un'altezza da capogiro!) quando una voce sotto di te esclama: "Ciao, ciao, ciao... cosa sta succedendo lì?"
Sempre appeso al muro ti guardi intorno, e ti ritrovi a fissare Grimes, il Conestabile del villaggio. La sua divisa è in gran parte marcita a causa della Maledizione, ma l'elmo e il manganello sono ancora intatti.
"Buon signore" gridi con notevole presenza di spirito, "sono Pip l'Avventuriero, e su incarico del Mago Merlino sto cercando di salvare il Regno dalla Maledizione di Kran: al momento sono impegnato a cercare degli indizi che rivelino l'identità e la provenienza del malfattore!"
"Raccontalo al Magistrato!" dice Grimes mentre ti tira giù dal muro.

Portandoti di filato al **18**.

28

Affondi come un sasso fino al **14**.

29

"Prendi questa, schifoso roditore!!" gridi coraggiosamente mentre estrai EJ e ti getti sul topo.

Il quale, come la maggior parte dei topi, ha più forza di quanto non sembri con i suoi 33 PUNTI DI VITA e

il suo morso velenoso. Se la piccola peste riesce a infliggerti anche un solo morso, perdi automaticamente 5 PUNTI DI VITA (da aggiungersi ai punti di danno dei dadi) per ogni scontro. Combatterete fino a che uno di voi due non muore. Se uscirai vincitore da questo scontro mortale, scoprirai qualcosa di interessante al **21**.

Altrimenti ti aspetta qualcosa di ben poco interessante al **14**.

30

Uno scenario familiare, Pip, dal momento che tuo padre adottivo, il Cittadino John, era solito portarti qui con il suo carro quando eri bambino. Erano i tempi in cui egli veniva a vendere i prodotti della fattoria al mercato di Glastonbury; poiché questa è la piazza del mercato.

È vuota ora, il che è molto strano, data l'ora. Normalmente ti aspetteresti di trovare *qualcuno* lì attorno, fosse solo uno stagnino che ripara le pentole o un mendicante che

chiede la carità ai passanti. Ma ora c'è solo la piazza vuota, ed il pozzo nel mezzo (contrassegnato dal **5** nella tua mappa).
La Maledizione, sembra, è stata un vero disastro per gli affari.

Meglio cercare una destinazione più interessante sulla mappa.

31

Ti scagli in avanti e la lotta ha inizio!

Ogni frate possiede 20 PUNTI DI VITA, e benché disarmato colpirà con un 5 e procurerà +3 punti di danno grazie alle sue arti marziali. I frati si arrenderanno senza fare resistenza se riuscirai a ridurre i loro PUNTI DI VITA a meno di 5. In questo caso vai al **48**: ma se ne uccidi anche uno soltanto, allora verrai colpito da un fascio di lampi e dovrai andare al **14** (vai al **14** anche se ti uccidono, è ovvio).

32

La strada si restringe, si fa sempre più accidentata fino a scomparire completamente. Sei costretto ad avanzare nel terreno molle e fangoso della palude con grande cautela.
È il tipico posto nel quale potresti venir risucchiato e morire soffocato da un momento all'altro; ma essendo tu un avventuriero di grande esperienza, tasti il terreno prima di ogni passo e procedi lentamente e con prudenza verso quello strano ammasso di terra tondeggiante, la Collina del Tempio di Glastonbury.

"Preferirei che non lo facessi" commenta aspramente EJ.
"Che non facessi cosa?"
"Che non mi usassi per tastare il terreno. Sono completamente fradicia, e se continui così mi prenderò un raffreddore coi fiocchi. O mi arrugginirò tutta".
"Tieni la bocca chiusa" le dici in tono severo: hai cose più importanti da fare che stare ad ascoltare le lamentele di una spada.
"Te ne pentirai" ti avverte lei.
Tanto per cambiare, EJ ha ragione. Perché, a meno di un chilometro dalla Collina, affondi la spada nel terreno paludoso davanti a te, e...

Eeeeeeaaaarrrrrrrh!

Dalla melma fangosa emerge una creatura da incubo, lunga più di quindici metri, ricoperta di squame viscide e verdastre, dotata di zanne possenti, e molto, molto arrabbiata. Torreggia sopra di te come un serpente pronto a colpire. I suoi luminosi occhi verdi scintillano orribilmente.

Eeeeeaaaarrrrrrrh! grida di nuovo.

Sembra proprio che tu abbia disturbato il Grande Wyrm Guardiano, il mostruoso e gigantesco serpente che controlla l'unico sentiero sicuro per giungere alla Collina. E quel che è peggio è che, a forza di tastare il terreno, hai ficcato la vecchia EJ proprio in bocca a questo mostro spaventoso; così ora ti ritrovi privo di spada. Poiché il Grande Wyrm possiede 1.000 PUNTI DI VITA e colpisce persino facendo 1, procurando 50 punti di danno, non c'è dubbio che ti trovi in un gran

Il Wyrm Guardiano si erge davanti a te.

brutto pasticcio. Se ci pensi un attimo, forse ricorderai che l'unico uomo che riuscì a sconfiggere il Grande Wyrm Guardiano fu Uther Pendragon, il padre di Re Artù, e anche lui ci riuscì soltanto grazie all'aiuto dello Scudo Riflettente. Se per caso hai con te questo meraviglioso manufatto, puoi tentare la fortuna contro il Grande Wyrm al **55**.
Altrimenti puoi risparmiarti un sacco di fatica al **14**.

33

C'è un leggero tocco di *déjà vu* qui, come piace dire ai Galli.
Ti trovi in una specie di quadrivio, con il tunnel che prosegue verso nord, altri due passaggi che si dirigono a nord-ovest e a nord-est, e un altro passaggio che va a sud.

La cosa si sta facendo sempre più confusa, Pip, perciò cerca di concentrarti. Il nord ti porta al **44**; il nord-ovest al **49**; il nord-est al **53**; e il sud al **36**.

34

La strada per Glastonbury, una volta così piacevole ed amena, è ora una zona completamente disastrata; neanche la cittadina a cui conduce, avvolta com'è nella nebbia, risulta particolarmente attraente come destinazione. Raggiungi la periferia del villaggio e ti addentri con riluttanza nella densa foschia. Non è tanto fitta come sembrava da lontano: infatti riesci a vedere perfettamente dove stai andando. Ma fa molto freddo e c'è molta umidità, e tutto ciò rende la vita di un avventuriero (che,

Non è affatto una caverna. Sembra piuttosto una specie di tunnel.

tanto per cominciare, non è mai stata rose e fiori) ancora più difficile.

Difficile o no, ora devi raccogliere le forze e concentrarti sulla pianta di Glastonbury, la Mappa 1 in fondo al libro, la quale porta indicate le aree che puoi esplorare.

35

"Ebbene, Sir Topo" dici, "sembra proprio che siamo bloccati qui".
"Non essere ridicolo" risponde il topo. "Credi che mi abbiano sbattuto al fresco per furto di formaggio?"
Nascondi il tuo stupore con ammirevole disinvoltura, ma rimani comunque a bocca aperta senza riuscire a proferir verbo.
"I topi entrano in prigione attraverso i buchi" spiega il ratto. "E noi possiamo uscire di qui esattamente nello stesso modo".
"Uscire attraverso un buco per topi?" chiedi in tono assente. "Forse tu puoi farlo, ma io sono un po' troppo grandicello".
"Aspetta di avere visto il buco prima di parlare. È sotto a quel mucchio di paglia".

Potrai esaminarlo al **21**.

36

Non è affatto una grotta; è un tunnel, piuttosto. Dopo qualche metro ti accorgi che il tunnel incomincia a scendere rapidamente. Può darsi che conduca al Castello; che

sia, cioè, una specie di entrata sotterranea che penetra nella collina.
Oppure, può darsi che sia una cripta piena di vampiri. Non si sa mai in posti come questi.
Ma è un po' tardi per preoccuparsi di queste cose. Ormai ti sei addentrato nel tunnel, e ti ritrovi di fronte a una specie di trivio, con il tunnel che continua verso nord e altri due passaggi che si dirigono verso nord-ovest e verso nord-est.

La cosa si sta facendo un po' confusa, Pip, perciò concentrati bene. Se decidi per il nord, allora vai al **33**; se decidi per il nord-ovest, vai al **41**; se per il nord-est, vai al **46**.

37

Questa è pura follia! Ti trovi in una stanza, in fondo al pozzo! Cioè, una specie di stanza: in realtà si tratta di una sorta di bolla gigante, ammobiliata con un letto, una poltrona, diversi libri con la copertina in pelle, un baldacchino, un armadio, un fornello da alchimista, un...
Aspetta un attimo... un fornello da alchimista? C'è soltanto un'anima in tutta Avalon che si prenderebbe la briga di installare un fornello da alchimista! Afferri veloce uno

dei libri in pelle. Di sicuro porterà scritto sul frontespizio 'Questo libro appartiene a Merlino' nella calligrafia filiforme che ti è familiare. Hai scoperto un'altra delle maledette dimore di Merlino! Ne possiede sparse un po' dappertutto, e nei posti più impensabili.
Sfogli velocemente gli altri libri nella speranza di trovare qualche utile formula magica, ma si tratta veramente di robaccia: un trattato di astronomia dove si dimostra che il sole gira attorno alla terra all'indietro ogni sette anni; dei librogame che parlano di un idiota di nome Lupo di Fuoco; un altro libro sull'allevamento del bestiame, delle parole crociate e un manuale del buon pescatore.
Butti via i volumi con disgusto e stai per tornare verso gli scalini quando sei colto da un pensiero improvviso. Guardi dentro al fornello da alchimista: seminascosta dalla cenere intravedi una pietra color verde.

> Può trattarsi di qualcosa di terribile, naturalmente, dal momento che Merlino alle volte ama dedicarsi alla creazione di composti terrificanti. Ma se vuoi, puoi prendere la pietra al **56**. Se decidi di lasciarla lì, allora puoi uscire dal pozzo e cercare una nuova destinazione sulla tua mappa.

38

L'odore di incenso e gli altisonanti canti gregoriani che si levano dal grande colonnato ti rivelerebbero, se tu non lo sapessi già, che sei arrivato all'Abbazia di Glastonbury. Un paio di frati tarchiati, e con la caratteristica tonsura, fanno la guardia all'entrata.

A quanto pare dovrai vedertela con questi due fratacchioni.

"Gentili confratelli" esordisci. "Vi prego, permettetemi di entrare!"
"Scordatelo!" ti rispondono ad una voce.

Questa storia della Chiesa Militante (di cui puoi aver sentito parlare nel corso della tua avventura *Nel Regno dei Morti*) è un'autentica rottura di scatole. Sembra proprio che devi farti strada tra questi due tizi, se vuoi entrare nell'Abbazia. Se decidi di sfidarli, vai al **25**. Oppure, puoi ritornare alla tua mappa e cercare una nuova e più sicura destinazione.

39

"Ehi, non vorrai mica usarmi per tagliare quella cosa?" chiede allarmata EJ, avendo intuito che hai intenzione di aprire il corpo del mostro.
"Ma se ti ho usata per ucciderlo" osservi abbastanza logicamente.
"Sì, ma quello è il mio lavoro" risponde EJ. "Tagliare cadaveri è un compito assai poco dignitoso per una spada".
"Fai silenzio" ordini, abbandonando ogni speranza di farla ragionare. Alzi la tua tutt'altro che soddisfatta spada, e con un unico movimento apri il corpo del mostro. Dentro trovi la più stupefacente raccolta di spazzatura che tu abbia mai visto: vecchi ferri di cavallo, pugnali arrugginiti, pezzi di armatura, stivali di pelle e così via; quel che resta della gente (e dei cavalli) che, con ogni probabilità, il mostro s'è ingoiato.
Rovistando in quella confusione, trovi una bottiglia con dentro un pezzo di pergamena. Anche attraverso il vetro

riesci a distinguere quello che c'è scritto. La scritta dice semplicemente: "C'è un'entrata segreta per Camelot al **60**".

Informazione davvero interessante se corrisponde al vero. Puoi andare al **60** per scoprirlo di persona, oppure tenere la pergamena per dopo, e continuare le tue indagini a Glastonbury usando la mappa.

40

Nuotando come un pesce (o come un papero, se preferisci) raggiungi veloce come un fulmine il punto dove affiorano le bollicine. Ti chiedi da cosa mai possano avere origine, ma prima di riuscire a raggiungerle ti ritrovi nei pasticci.
Vedi emergere fuori dall'acqua una lunga testa squamosa, attaccata a un collo altrettanto lungo e squamoso, attaccato a sua volta a un lungo corpo squamoso appena visibile al di sotto della superficie dello stagno.

Congratulazioni! Hai appena risolto il mistero dell'origine del Mostro di Loch Ness! Ma al momento è meglio che tu decida cosa fare.
Per quanto grande, la creatura non è cresciuta completamente (poiché c'è meno spazio nello stagno di Glastonbury che a Loch Ness), ma possiede comunque 30 PUNTI DI VITA e può procurarti +5 punti di danno con un 6 o più.
Se ha la meglio su di te, allora vai al temutissimo **14**.
Se vinci tu, il **6** è una destinazione assai più desiderabile.

41

Il tunnel finisce a nord-ovest contro un muro, mentre a sud-est conduce al **36**.

42

Questo è un edificio nel quale non hai mai avuto bisogno di entrare, dal momento che, grazie al gruzzolo che hai messo insieme nel corso delle tue avventure, economicamente parlando sei messo piuttosto bene. Ma naturalmente sai che cos'è, come tutti a Glastonbury: è l'Ospizio dei Poveri, fondato da Re Artù in uno slancio umanitario e inaugurato ufficialmente dall'Arcivescovo di Canterbury. È l'unico posto dove i poveri e i bisognosi possono trovare un po' di cibo e qualche abito smesso.

Come al solito, le porte sono chiuse e le imposte ben sbarrate.

Passi accanto ai vari cartelli (VIETATO ENTRARE... I TRASGRESSORI SARANNO PUNITI... ATTENTI AL CANE... ENTRATA RISERVATA AL PERSONALE... e così di seguito) e arrivi all'entrata principale. Bussi alla porta.

Dopo un po' bussi un'altra volta. E un'altra ancora.

Perdi la pazienza e dai un calcio alla porta, la quale crolla rumorosamente a terra.

"Questa è proprietà del Governo!" esclama una vocina acuta. "Dovrete riempire un modulo!"

Ti ritrovi in un ufficio lindo e ordinato, con una scrivania linda e ordinata dietro alla quale siede un Contabile lindo e ordinato che indossa le tradizionali ghette bianche della sua razza. Ha un'aria sgradevolmente familiare.

"Mi scusi, ma non ci siamo già conosciuti da qualche parte?" chiedi.
"Forse che sì, forse che no!" risponde il Contabile con la sua vocina stridula. "Dipende se siete stato nello Spaventoso Regno dei Morti. Una volta dirigevo la Camera del Tesoro lì, fino a che uno stupido piccolo eroe non giunse a saccheggiarlo e io persi il mio impiego. Per fortuna c'è sempre lavoro per quelli che hanno testa per i numeri. Allora, cosa volete... sono molto occupato".
"Mi stavo chiedendo se siete in grado di darmi qualche informazione riguardo alla Maledizione di Avalon".
"Riempite questo modulo" ti risponde seccamente il Contabile, spingendo verso di te un rotolo di fogli.

Se vuoi sprecare il tuo tempo con cartaccia del genere, vai all'**8**.

Se preferisci strappare le informazioni al Contabile (presumendo che ne sia a conoscenza) vai al **222**.
Se invece hai la sensazione che questo luogo sia completamente inutile, ritorna alla tua mappa e scegli un'altra destinazione.

43

"Olà!" gridi con le mani piantate sui fianchi, con la tua figura minuta (ma molto bella e di grande effetto) rimpicciolita sullo sfondo di quella enorme costruzione fungoide. "Olà!" gridi di nuovo. "Sono Pip lo Sterminatore di Dragoni ed Eroe di Avalon! Sto tentando di entrare nella Corte di Camelot, come è mio diritto, essendo io amico e servitore di Re Artù".
Da dentro il Castello si leva una risatina maligna.

È l'unica risposta che riceverai, come capisci aggirandoti per qualche minuto lì intorno. Il che riduce le tue possibilità di scelta: o attraversi a nuoto il fossato al **26**, oppure puoi lasciar stare e dirigerti verso Glastonbury al **34**.

44

Un incrocio! Davvero emozionante. I tunnel conducono a nord, sud, ovest ed est.

Se scegli il nord, vai al **57**, il sud porta al **33**, l'ovest al **65**, e l'est al **71**.

45

Sei caduto nel pozzo e ti sei rotto l'osso del collo. Beh, quasi.

Precipiti verso il fondo (gli scalini erano molto scivolosi) ma la superficie dell'acqua ha attutito la caduta (e ti ha salvato il collo). Così, benché tu abbia perso 5 PUNTI DI VITA a causa dello shock, dovresti essere in grado di rimetterti in sesto ed esaminare il luogo al **37**.

46

Il tunnel termina contro una parete a nord-est, mentre a sud-ovest conduce al **36**.

47

Hai dovuto attraversare un campo arato per raggiungere questo edificio, Pip, il che non è poi così sorprendente dal momento che si tratta della Fattoria di Acton. Ed eccolo lì, Bartholomew Acton, il più vecchio e malandato scarpone che mai abbia messo piede in un campo coltivato.

"Buongiorno, signor Acton" lo saluti cordialmente. Hai incontrato Acton qualche volta al mercato, assieme al tuo padre adottivo, il Cittadino John.

"Oh, aha" risponde lui afferrando un forcone lì vicino ed emettendo tre brevi fischi tra i denti.

"Mi stavo domandando..." incominci, ma vieni subito interrotto dagli ululati minacciosi del Cane da Caccia degli Acton, un mastino di dimensioni spaventose, che proprio in quel momento sta sbucando a tutta velocità da dietro l'angolo del granaio.

"Statti luntan dal mio curtil, giovinotto, prima che ti mandi el mio ragasso qui a lustrarti el di dietro!" ti avverte Acton nel suo affascinante dialetto. Probabilmente vuol dirti di uscire dalla sua proprietà immediatamente.

Il mastino, una creatura soltanto relativamente più piccola di un cavallo da tiro, con occhi scintillanti e iniettati di sangue, e fauci rabbiose, si è accucciato a pochi metri da te, pronto a saltarti alla gola al primo cenno del suo vecchio e malandato padrone.

> Non c'è dubbio: la Maledizione ha reso la gente piuttosto irascibile qui, Pip. Sembra proprio che se ti attardi in questo luogo, dovrai vedertela non solo con il mastino bavoso, ma anche con quel vecchio strambo e il suo forcone. Se desideri stare a vedere come si evolve questa interessante situazione, vai al **70**. Altrimenti sorridi educatamente, e torna velocemente alla tua mappa per vedere se riesci a trovare una compagnia meno permalosa.

48

I due frati dall'aspetto poco raccomandabile ti guidano all'entrata principale dell'Abbazia. Percorrete un cortile circondato da porticati, e passate attraverso un massiccio portone di quercia oltre al quale si trova una sala d'attesa. "Se Vostro Onore volesse attendere qui un momento, noi andremmo a chiamare l'Abate" dice uno dei due, strofinandosi i lividi sul capo.
Dopo qualche secondo, infatti, l'Abate entra impetuosamente nella stanza. "Grazie a Dio sei qui" esclama con una rapida occhiata verso l'alto. "Non credevo che Merlino ce l'avrebbe fatta a farti arrivare. Non che io approvi i suoi metodi, naturalmente... la magia e tutto il resto: cose molto disdicevoli. Ma questi sono tempi oscuri,

come puoi vedere, e una maledizione è una maledizione".
"Se siete così felice di vedermi perché non avete dato ordine ai vostri maledetti frati di lasciarmi passare?" chiedi con petulanza.
"Dovevo essere sicuro che tu fossi veramente Pip, il giovane eroe. Solo Pip poteva sconfiggere quei due. Ma ora passiamo agli affari. Ho fatto qualche piccola indagine per conto mio, e mi risulta che non sei ancora riuscito a scoprire la causa della Maledizione, qui in questo mondo. Ma in un altro, forse..."
"No! Di nuovo lo Spaventoso Regno dei Morti!" gemi.
"Buon Dio, no!" esclama l'Abate. "Si tratta di un luogo assai meno gradevole! O, per lo meno, più disorientante. Sto parlando del favoloso Pianeta Astrale. La mia esperienza mi ha insegnato che è da lì che partono le migliori maledizioni. La mia limitata esperienza, naturalmente".
"E come ci arrivo al Pianeta Astrale?" chiedi pieno di coraggio ed emozione.
"Non ci arrivi" risponde l'Abate. "O almeno, non ora. L'unica entrata di cui io sia a conoscenza è situata in cima alla Collina del Tempio di Glastonbury, ma per arrivarci devi attraversare la Grande Palude e passare davanti al Grande Wyrm Guardiano. E per riuscire in questa impresa hai bisogno dello Scudo Riflettente di Pendragon. E per averlo devi trovare l'entrata segreta per Camelot".
"Che sospetto voi non conosciate?" chiedi scetticamente.
L'Abate annuisce eccitato. "A dire la verità, so dove si trova".
Getta un'occhiata furtiva dietro le spalle, ti fa segno di venire più vicino e ti sussurra all'orecchio: "Vai al **60**!"

Un consiglio che puoi decidere di seguire o no. Se sì, vai al **60**. Altrimenti puoi esplorare Glastonbury con maggior attenzione.

49

Sei in una piccola sala. Un corridoio conduce a sud-est, e un altro dritto dritto a sud.

Il corridoio di sud-est ti porta al **33**. Quello di sud al **59**.

50

"Eccoti qui" dice Merlino. "In perfetto ordine. Tutto emozionato e pieno di entusiasmo". Alza rapidamente gli occhi al cielo. "Pare minacci pioggia; ma non pioverà. Non piove mai quando ce n'è bisogno; solo quando non serve o quando fa danno. Non importa. Presto metterai le cose a posto".
"Ma non so ancora chi ha lanciato la Maledizione!" ti lamenti.
"Neanch'io lo so" ammette francamente Merlino. "Poco dopo che questa storia ha avuto inizio, sulla piazza del villaggio si è abbattuto un fulmine con una iscrizione che diceva: *La Vendetta ha un dolce sapore - firmato Kran il Terribile*. Questo ha suscitato molto scalpore, e la gente ha cominciato a parlare della Maledizione di Kran".
"Ma allora tutto quel che dobbiamo fare è trovare questo Kran!" esclami.
"Cosa significa: *dobbiamo*?" ti chiede Merlino prontamente. Ma prima che tu abbia il tempo di rispondere, il Mago aggiunge: "Scoprirai che non è così facile. Chiunque abbia lanciato la Maledizione deve essere un mago, o uno stre-

La porta si apre appena appena, ed esce una mano.

gone, o una strega; e sono tutti iscritti, sai. Regola del Sindacato: non puoi praticare la magia se non sei iscritto".
"Ma allora dobbiamo soltanto guardare nei registri" lo interrompi.
"L'ho già fatto!" risponde Merlino seccato. "E non c'è nessun Kran. O per lo meno non c'è nessuno registrato con quel nome. È mia opinione che Kran sia uno pseudonimo di guerra. Così, per trovare Kran, dovrai prima scoprire chi si cela sotto questo pseudonimo. Poi dovrai ucciderlo". Si interrompe pensieroso per un attimo. "O ucciderla" dice. "O ucciderli, anche" aggiunge.
"Quando incomincio?"
"Sta a te deciderlo" risponde Merlino. "L'avventura è tua. Non posso davvero venire con te: rischierei di venir arrestato per atti osceni in luogo pubblico. Ma se potessi venire, suggerirei per prima cosa di fare una visitina a Glastonbury. O forse una corsa al Castello di Camelot. Sono posti nei quali la Maledizione è più forte che altrove. Potresti trovare degli indizi".

> Sembra proprio un buon consiglio. Puoi incamminarti allegramente su per la collina di Cadbury, e dirigerti verso il Castello, al **17**, oppure visitare Glastonbury al **34**.

51

Bussi.
"Andate via!" grida una voce da dentro la casa. "Andatevene... Andate via!"
Bussi di nuovo educatamente.
La porta si apre e per una frazione di secondo fa capolino un occhio piccolo e luccicante. "Andate via... Oh, sei tu,

giovane Pip. Pensavo potesse trattarsi del Mago Kran".
"No, signore, non sono il Mago Kran" rispondi riconoscendo il Capo del Mercato, Bernard Gruikback.
"No, lo vedo bene. Immagino che vuoi la chiave del magazzino. Non che ti possa servire a qualcosa, dal momento che il magazzino è vuoto. A causa della Maledizione, sai. Comunque, qui non c'è altro che la chiave, e, se la vuoi, puoi prenderla".

Prendi l'inutile chiave, se vuoi, e ritorna alla tua mappa.

52

"Buongiorno, Topo" dici educatamente, anche se ti senti un po' sciocco.
Il topo ti guarda senza dire niente.
"Per cosa ti hanno messo dentro, piccolino?" chiedi, dal momento che questo è il tipo di conversazione che intercorre tra due carcerati chiusi in una cella di tre metri per tre.
Il topo ti guarda senza dire niente.

Hai intenzione di trascorrere il resto di questa avventura a parlare con un topo? Puoi continuare questa inutile conversazione al **35**, oppure, se ti senti aggressivo, puoi attaccare il piccoletto al **29**. Oppure puoi morire tranquillamente di fame al **14**.

53

Il tunnel finisce contro un muro a nord-est. A sud-ovest conduce al **33**.

54

Sei sull'angolo della piazza: hai raggiunto il Municipio, che di solito è un alveare brulicante di attività. Ora è sbarrato, chiuso a chiave e pieno di avvisi che dicono "Andate via".
Non c'è dubbio che la Maledizione ha reso la brava gente di Glastonbury piuttosto strana. Ma che cosa hai intenzione di fare riguardo al Municipio, dove potresti forse trovare degli utili documenti?
Cammini attorno all'edificio, controllando le varie entrare laterali, ma, come quella principale, sono tutte chiuse. Anche le finestre sono quasi tutte sbarrate, eccetto una, molto piccola, al secondo piano.

Vuoi provare a salire verso quella finestra? Allora vai al **15**. Altrimenti puoi tornare alla tua mappa e scegliere un'altra destinazione.

55

Veloce come una saetta, il mostruoso Grande Wyrm Guardiano si avventa contro di te, le enormi fauci spalancate pronte a divorarti, la pancia che già gorgoglia

pregustando il piacere dell'appetitoso bocconcino che, senza dubbio, devi rappresentare per lui.
Ma, ancor più veloce, estrai subito il Grande Scudo Riflettente di Uther Pendragon e lo metti tra la tua fragile figura e il mostro inferocito.
Il Grande Wyrm blocca immediatamente il suo folle tuffo verso il basso. Gli occhi verdastri si spalancano per l'orrore alla vista della figura riflessa nello scudo.
"Yaaaarrrgh!" ruggisce. La vecchia EJ cade dalla bocca del mostro e la lama si conficca nel terreno.
Spingi leggermente in avanti lo scudo.
"Aaaarrrgh!" grida il Grande Wyrm.
Balzi improvvisamente in avanti.
"Yeeeeeeeek!" grida il mostro dandosela a gambe e tuffandosi come un sottomarino nella palude melmosa.
Guardi cautamente oltre lo scudo. Tutto è pace e silenzio. Il Grande Verme se n'è andato. Con un sospiro di sollievo posi lo scudo a terra.
"Preso!" urla il Grande Wyrm, emergendo dal terreno dietro a te, e agguantandoti per i fianchi con le potenti fauci.

> Se lo shock di questo attacco a sorpresa ti uccide, vai al **14**.
> Altrimenti puoi ammirare la scena al **76**.

56

"Non toccarla!" sibila una voce un po' soffocata che proviene dal fodero. Si tratta naturalmente di EJ, la tua spada parlante.
"Perché no?" sibili a tua volta.

"Credo sia maledetta!" dice EJ.
"Perché credi che sia maledetta?"
"È verde, no? Le pietre verdi sono sempre maledette. Se la tocchi, non potrai più lasciarla fino a che non sarai morto. Forse neanche allora. Può toglierti PUNTI DI VITA, oppure coprirti di pustole, oppure trasportarti immediatamente in un luogo terrificante, oppure evocare qualche orribile mostro, oppure..."
"Ma stai un po' zitta, EJ... Ho bisogno di riflettere!"

Prenditi tutto il tempo che vuoi. Prendi la pietra verde, se vuoi, e vai al **73**. Se invece hai cambiato idea, puoi sempre risalire gli scalini e cercare un'altra destinazione sulla mappa.

57

Ti trovi in una saletta dalla quale si dipartono due corridoi, uno verso nord, l'altro verso sud. Su un muro della sala (il muro ad est, per essere esatti) c'è una levetta sulla quale è incisa la seguente scritta:

TIRARE LA LEVETTA PER IL TELEPORT

Che scoperta interessante. Se tiri la levetta, verrai immediatamente trasportato al **41**.
Se invece decidi di lasciar perdere, il corridoio nord ti porta all'**86**, e quello sud al **44**.

Davanti a te si apre una caverna buia e profonda.

58

Un posto familiare che hai già visto nelle tue precedenti visite a Glastonbury: si tratta infatti del magazzino... ed è chiuso a chiave.

Se per caso possiedi la chiave del magazzino, vai al **4**. Se non ce l'hai, devi tornare alla mappa e cercare un'altra destinazione.

59

Il tunnel si diparte in due direzioni: nord e est. All'incrocio il tuo occhio di falco percepisce l'entrata di un minuscolo passaggio che si dirige verso nord-est.

Se scegli il nord, vai al **49**; se scegli est vai all'**80**; se scegli invece il minuscolo passaggio che va a nord-est, vai al **36**.

60

È un percorso piuttosto fuori dal comune per raggiungere il Castello, molto diverso dalla trionfale via che si inerpica su per la collina e conduce all'entrata principale. Ti convinci d'aver ricevuto false indicazioni, poiché il sentiero (in effetti è poco più di un sentiero) è pieno di svolte e di curve, e sembra ogni tanto dirigersi in tutt'altra direzione.
A un certo punto devi attraversare un boschetto, dove gli uccelli sui rami degli alberi tossiscono anziché cinguettare, sempre a causa della Maledizione. Poi il sentiero scende in una dolina, e poi riemerge in una landa deserta, e alla fine arriva...

Ma questo non è affatto il Castello! E non è nemmeno vicino! Ti ritrovi davanti all'entrata di una grotta profonda e buia!

Se desideri entrare e rischiare di perderti completamente, vai al **36**.
Puoi tornare verso Glastonbury al **34**.
Oppure puoi prendere la strada abituale che conduce al Castello al **17**.

61

Sei entrato in una saletta dalla quale si dipartono dei corridoi che conducono a sud, nord, nord-ovest e est. Su una parete (quella a ovest, per essere esatti) c'è una levetta che porta incisa la seguente scritta:

SPINGERE LA LEVETTA IN SU O IN GIÙ
PER IL TELEPORT

Davvero affascinante. Se spingi la levetta in su, verrai teleportato al **57**.
Se la spingi in giù, verrai teleportato al **71**.
Se decidi di lasciar perdere la levetta puoi andare a sud all'**80**; a nord al **101**; a nord-ovest al **97**; a est al **90**.

62

Per Giove, la Maledizione ha senza dubbio influito su questo posto. Ti trovi all'esterno della Residenza dell'Abbazia, il luogo, cioè, dove vivono i frati quando non sono occupati a gironzolare nell'Abbazia stessa. O, per lo meno, *era* la residenza dei frati, dal momento che ormai non è altro che un mucchio di macerie marce e ammuffite.

L'Abbazia, comunque, sembra abbastanza a posto.

Ora scegli una nuova destinazione nella tua mappa.

63

Le anatre sembrano molto contente e grate per il cibo.

Ma ora smettila di perdere tempo con le anatre: hai un regno da salvare. Torna al **20** e decidi cosa fare.

64

Vuoi scendere, non è così? Meglio vedere prima se scivoli rompendoti il collo. Gioca due dadi. Se fai 4 o meno di 4, vai al **45**.
Se fai più di 4, vai al **37**.

65

Il tunnel finisce contro una parete a ovest, e in un incrocio a est al **44**.

66

Gioca due dadi e vedi quanti PUNTI DI VITA hai perso per essere caduto in questa stupida buca. Se rimani ucciso, vai al **14**.
Altrimenti puoi risalire all'**86** e continuare da lì.

67

Questo è il recinto per gli animali, il recinto pubblico usato dalla gente quando c'è una fiera del bestiame. Il tuo naso ti dice che non deve essere stato ripulito da molto tempo.

Il signor Acton non ha l'aria molto cordiale.

Puoi sopportare il cattivo odore ed esaminare il recinto (in questo momento senza animali) al **23**. Oppure puoi tornare alla mappa e scegliere una nuova destinazione.

68

Ti ritrovi in un corridoio scarsamente illuminato che procede in direzione nord/sud. La porta aperta della cella conduce a est, mentre un secondo corridoio va verso ovest, e la sua entrata si trova esattamente di fronte alla porta della cella.

Se scegli di andare a sud, vai al **91**, se scegli il nord, vai al **75**; l'ovest ti porta al **100**, e l'est al **95**.

69

Gioca due dadi e vedi quanti PUNTI DI VITA hai perso per essere caduto in questa stupida buca. Se muori, vai al **14**.
Altrimenti, puoi risalire all'**83** e continuare da lì.

70

"Ma non sei ancura anda' via?" chiede il signor Acton accigliandosi pericolosamente.
"Grrrr!" ringhia il mastino, con i luminosi occhi rossi fissi nei tuoi.
"Non possiamo discuterne con calma, signor Acton?" chiedi in tono leggermente disperato. "Sono qui soltanto per..."
Questa volta vieni interrotto non da un fischio, né dalle parole, ma dal mastino, che ti salta improvvisamente

addosso, e... ti posa le due grandi zampe sulle spalle, e incomincia a leccarti il viso!
"Che mi venga un colpo" esclama il vecchio Acton avvicinandosi un po' per darti un'occhiata con i suoi occhi da miope, "se non sei el ragasso del Cittadino John, Pip!"
"Sì" rispondi con sollievo, ora che il vecchio sembra averti riconosciuto. "Pip, signore".
"Oh, aha" dice Acton. "El vecchio Clarence ti ha riconosciuto, che sennò el ti avrebbe sgossato per benin. Sarai qui per la Maledissione, non è così?"
"Aha...voglio dire, sì" annuisci. "Merlino mi ha chiesto di venire a vedere come stanno le cose".
"Un brutto affare" annuisce il signor Acton, lanciando un'occhiata da intenditore verso il cielo, e calpestando con la punta dello stivale un papero che gironzolava lì vicino. "El secca la terra, el fa appassir le messi e ci lassia a nu' altri, povera zente, con tutti i vestiti marci. È il Mago Kran, dicono loro, i Vecchi del Posto, ma chi è 'sto qua, chiedo io? Chi è 'sto qua, che vien da chissà dove a turmentar la brava zente".
"E, cosa ancora più importante, da dove viene 'sto qua?" aggiungi, poiché è soprattutto questo il dilemma che devi sciogliere a questo punto della missione.
"Da dove?" ti fa eco il vecchio Acton. "Beh, el si nasconde in cima alla Cullina del Tempio di Glastonbury, che mi frustino come un furfante rognoso se non è vero. El posto non è più el stesso da quando ci è cominciata 'sta Maledissione".
"Lo credo anch'io. Ma come posso arrivare alla Collina ?" chiedi.
"Non puoi" risponde Acton. "Non senza lo Scudo Riflettente di Pendragon, che se trova al Castello di Camelot.

Perché non ti prendi Rufus, qui, e non ci vai?" suggerisce il vecchio.
"Rufus? Credevo si chiamasse Clarence!"
"Può essere che ci hai ragione, o può essere che ci hai torto. Ma non ci hai risposto alla mia domanda".

Il che è vero, ma qualsiasi risposta tu possa dare a questo punto sarebbe piuttosto complicata. Prima di tutto, se non ne puoi più di interpretare il linguaggio del vecchio, puoi sempre ritornare alla tua mappa e scegliere un'altra destinazione. Se invece credi che il Castello possa essere una buona idea, e se non ci sei ancora stato nel corso di questa avventura, dovresti andare al **17**.
Se invece ci sei già stato e hai in mente di ritornarci, vai al **60**.
In ambedue i casi è meglio decidere se prendere il cagnone con te. Se credi che questo selvaggio leccatore di visi Rufus/Clarence possa rivelarsi un utile compagno di avventura, vai prima al **9**. Altrimenti, vai direttamente alla destinazione che ti sei scelto senza di lui.

71

Il tunnel finisce a est contro un muro, e in un incrocio a ovest al **44**.

72

Gioca due dadi e vedi quanti PUNTI DI VITA hai perso per essere caduto in questa stupida buca. Se rimani ucciso, vai al **14**.
Altrimenti puoi risalire al **90** e continuare da lì.

73

La tua mano (un po' tremante) afferra la pietra verde.

"Yeeeaaaaaaaaaaaach!"

"Stai calma, EJ!" le dici con fermezza, dal momento che, in effetti, non è successo niente di particolare: la pietra ha emesso soltanto un leggero bagliore magico.
"È maledetta?" chiede timorosa EJ.
"No, certo che no" la rassicuri.

Potresti aver ragione, ma non lo saprai mai con certezza fino a quando non deciderai di strofinarla. Puoi farlo ora, se vuoi, andando al **12**. Ma prima devi sapere che puoi adoperare i suoi poteri magici solo una volta, e che potrebbero essere sprecati a questo punto dell'avventura. L'altra possibilità che hai è di tenere la pietra e ANDARE AL **12** QUANDO VORRAI USARLA VERAMENTE... in quel caso dovrai annotare il numero del paragrafo nel quale ti troverai, per poterci poi tornare senza difficoltà. Intanto, risali gli scalini e scegli un'altra destinazione nella mappa.

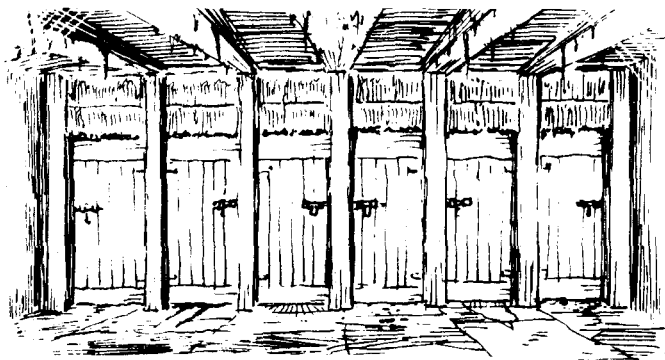
74

Gioca due dadi e vedi quanti PUNTI DI VITA hai perso per essere caduto in questa stupida buca. Se rimani ucciso, vai al **14**.
Altrimenti risali al **101** e continua da lì.

75

Il corridoio nord/sud finisce a nord in una sala con sei porte ben chiuse le quali si aprono su altrettante celle. Le celle sono disposte sull'asse est/ovest.

Molto interessante. Puoi seguire il corridoio verso sud al **68,** o aprire una o tutte le porte delle celle, dal momento che non ci sono lucchetti e la sala è incustodita. Se decidi di aprire le porte, consulta la seguente tabella:

Cella 1: vai all' **89**	Cella 4: vai al **117**
Cella 2: vai al **98**	Cella 5: vai al **126**
Cella 3: vai al **108**	Cella 6: vai al **139**

76

Con uno strappo violento liberi la gamba dalla stretta del Grande Wyrm, ma ti fai male all'anca. Questo ti costa 5 PUNTI DI VITA (se rimani ucciso, vai al **14**). Afferri veloce EJ, che è rimasta conficcata nel terreno, tutta tremante e con la lama all'ingiù. Ti volti pieno di coraggio e pronto ad affrontare il Grande Wyrm.

Il quale ha comunque perso un sacco di PUNTI DI VITA per aver visto riflessa la sua immagine nello scudo. Ora ne possiede solamente 40, ed è talmente indebolito che un suo morso procura +2 punti di danno; per mordere deve fare almeno 6. Se il Grande Wyrm riesce lo stesso a ucciderti, vai al **14**.
Se invece vinci tu, vai al **92**.

77

Il passaggio va a sud-est al **97**, e si biforca a nord-ovest all'**83**, e a nord-est al **93**.

78

Oltrepassi il cadavere riverso del Famoso Torturatore di Camelot, facendo attenzione ad appoggiare i piedi proprio sulla sua testa, e ti avvicini alla Vergine di Ferro. Dei gemiti penosi emergono dall'interno, il che è probabilmente un buon segno, dal momento che ciò significa che chi si trova lì dentro è ancora vivo.
Il Famoso Torturatore era comunque un uomo con un certo senso dell'umorismo, malgrado il suo grembiule di pelle; infatti, ha dato un nome curioso alla Vergine di Ferro: PIZZICHINA. Lo sai perché il nome è inciso su una targhetta di ottone che si trova sul coperchio del congegno. Le parole dicono così:

Salve! Sono una Vergine di Ferro. Mi chiamo Pizzichina.

"Smettila di leggere quegli stupidi cartelli e tirami fuori di qui!" grida una voce dal di dentro.

Ma non appena ti avvicini al coperchio , ti accorgi che è cosa più facile a dirsi che a farsi. Il coperchio è chiuso da un lucchetto a combinazione!
"Tirami fuori! Tirami fuori!" grida la voce da dentro.
Tu la ignori e ti chini in avanti per esaminare il lucchetto. È numerato da 1 a 9. La tua esperienza ti dice che deve essere una combinazione semplice di due cifre ad aprire il lucchetto. Già, ma quale? E in quale ordine?

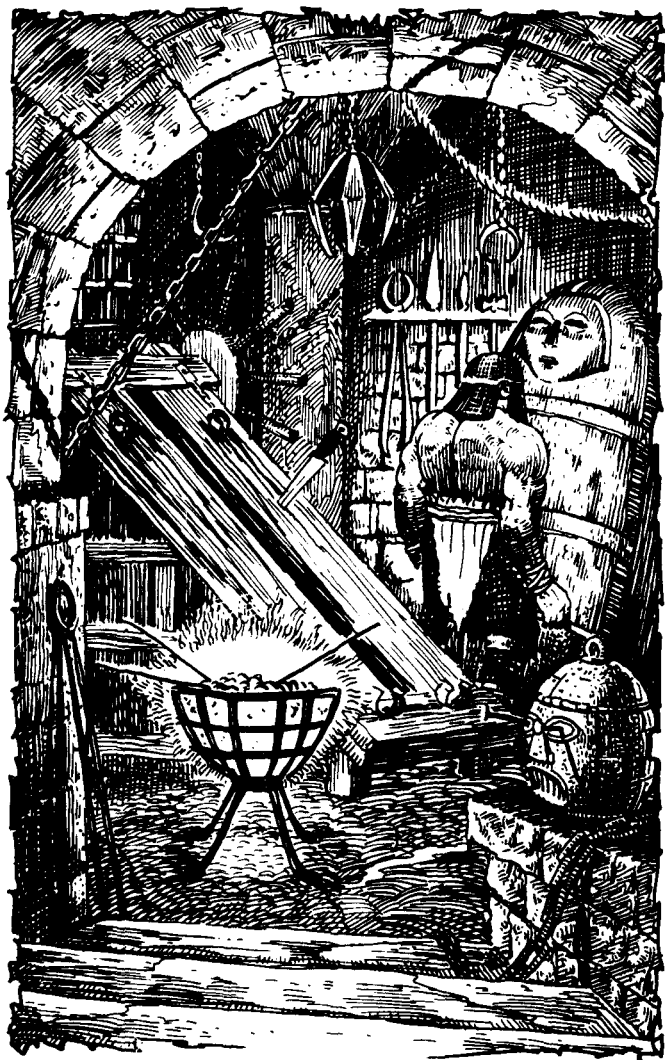
> Quando (e se) avrai scoperto le due cifre che aprono Pizzichina, la Vergine di Ferro, aggiungi **100** e vai al paragrafo risultante. Se non ce la fai, puoi solo tornare al piano di sopra al **91**.

79

C'è una gemma dell'orrore pulsante, qui! Uno degli elementi naturali più pericolosi dell'universo... Una pietra vivente come questa, se stretta nella maniera giusta, dapprima pulsa, e poi esplode con una potenza micidiale e distrugge ogni cosa nel raggio di 10 metri.
Questa qui è stata sicuramente usata, dal momento che sta ancora pulsando.

> Ma esploderà? Gioca un dado. Se fai da 1 a 4, vai all'**87**.
> Se ottieni invece 5 o 6, vai al **94**.

80

Il tunnel va a nord al **61**, e a ovest al **59**.

Entri in una spaventosa Camera di Tortura.

81

Orrore! È una sala delle torture! Il pigro bagliore rossastro che hai intravisto proviene da un braciere pieno di carboni ardenti. Nel braciere sono infilate varie sbarre e pinze d'acciaio incandescenti. Catene e manette pendono dai muri. C'è un ripostiglio pieno di storpiapollici, gatti a nove code, fruste, manganelli, bastoni, e c'è anche un sinistro contenitore con della polvere irritante. Al centro della sala c'è uno strumento per allungare a piacimento l'altezza della gente, e più in là, accanto al muro orientale, c'è una Vergine di Ferro, chiusa e sprangata.

È la Vergine di Ferro ad attirare subito la tua attenzione. Questo sgradevole strumento di tortura è una specie di bara con degli enormi aculei metallici sul coperchio, rivolti verso l'interno. Chiunque fosse costretto a entrare nella Vergine di Ferro preferirebbe lasciare il coperchio aperto, dal momento che gli aculei riducono i PUNTI DI VITA a una misera manciatina, e più frequentemente spediscono l'occupante direttamente al **14**. Il che, a giudicare dai gemiti provenienti dall'interno, è proprio ciò che questa Vergine di Ferro sta facendo in questo momento.

In piedi di fronte alla Vergine di Ferro c'è un muscoloso individuo incappucciato, che indossa un grembiule di pelle e sogghigna. Fortunatamente, l'individuo ti rivolge le spalle.

Dal momento che Re Artù non è mai stato amante delle torture, giungi alla conclusione che questa brutta storia è una novità a Camelot, probabilmente anch'essa risultato della Maledizione. Ma, sia come sia, devi darti una mossa e fare qualcosa per il poveretto che sta così pietosamente gemendo nella Vergine di Ferro.

Puoi avanzare con un balzo coraggioso verso la Vergine di Ferro (e verso il muscoloso individuo, incappucciato e ghignante) al **96**, oppure puoi risalire silenziosamente al **91**.

82

Degli scalini che salgono, Pip! Una scoperta sempre eccitante (e spesso pericolosa)!

Se vuoi salire gli scalini, vai al **102**.
Altrimenti, puoi ritornare al **68** passando attraverso la stanza delle guardie (quei nerboruti esseri fungoidi non ti daranno più alcun fastidio).

83

Il passaggio va a sud-est al **77**, e finisce in una parete a nord-ovest.

Ad ogni modo, c'è una trappola a forma di buca da queste parti. Gioca un dado. Se ottieni da 3 a 6, la eviti facilmente. Se fai meno di 3, allora è meglio che tu cada direttamente al **69**.

84

Ogni Zombi Fungoide possiede 22 temibili PUNTI DI VITA, colpisce con un 6, procura +3 punti di danno, e ti strangola fino a ucciderti con un 12.

Se riesci a sopravvivere a questo pasticcio, vai al **105**.
Altrimenti, trattieni il respiro al **14**.

85

No, non abbastanza veloce. Ora dovrai combattere contro gli Zombi Fungoidi. La buona notizia è che, per farlo, devi tornare indietro di un solo paragrafo... all'**84**.

86

Il passaggio finisce in un vicolo cieco a nord, mentre a sud si apre in una piccola saletta, che si trova al **57**.

C'è comunque una trappola a forma di buca nei dintorni. Gioca un dado. Se ottieni da 3 a 6, la eviti facilmente. Se fai meno di 3, cadi direttamente al **66**.

87

Boom!

E non dire che non ti avevo avvertito. Vai al **14**.

88

Gioca due dadi e vedi quanti PUNTI DI VITA hai perso per essere caduto in questa stupida buca.

Se rimani ucciso, vai al **14**.
Se sopravvivi, puoi risalire al **93**, e continuare da lì.
Oppure, in alternativa, puoi prendere il passaggio segreto che parte dal fondo della buca al **95**.

89

Mentre fai scorrere il chiavistello, la porta della cella si apre cigolando. Ti ritrovi a fissare una gattabuia di tre metri quadrati, dentro alla quale si nascondono...

> ...tre Zombi Fungoidi! Non hai mai visto creature tanto orripilanti, Pip. Gli Zombi sono creature già abbastanza cattive di per se stesse, figuriamoci degli Zombi FUNGOIDI...! La sostanza fungoide tiene insieme i pezzi che altrimenti si sarebbero sfasciati, e dà loro maggior vigore in combattimento. Ad ogni modo non si muovono più velocemente di Zombi normali, cosicché hai qualche possibilità di richiudere subito la porta, e di evitare di combattere. Se NON desideri evitare il combattimento (e non c'è tempo per mettersi a discutere sui gusti delle persone) vai direttamente all'**84**.
> Se vuoi provare a chiudere la porta, tira un dado. Se fai da 4 a 6, vai al **103**.
> Se ottieni meno di 4, vai all'**85**.

90

Il passaggio finisce contro un muro a est, mentre a ovest si apre in una piccola sala al **61**.

> C'è comunque una trappola a forma di buca nei dintorni. Gioca un dado. Se ottieni da 3 a 6, la eviti facilmente.
> Se fai meno di 3, è meglio che tu cada al **72**.

91

Il corridoio va in direzione nord/sud, e all'estremità meridionale si trova una tetra scalinata di pietra. Gli

scalini scendono in un'oscurità rischiarata appena da un bagliore rossastro che tremola debolmente, proveniente da chissà dove.

Se decidi di scendere gli scalini, vai all'**81**.
Se decidi di seguire il corridoio verso nord, vai al **68**.

92

Gli hai appena tolto gli ultimi PUNTI DI VITA quando il Grande Wyrm incomincia immediatamente a putrefarsi, mandando un puzzo così asfissiante e denso che si potrebbe tagliare e spalmare sul pane.
Indietreggi mezzo soffocato, ma per fortuna si alza una brezza che porta via quell'insopportabile fetore. Ora che hai ridotto a brandelli il Grande Wyrm, riesci a vedere per terra tre borse di pelle: il mostro le aveva digerite solo parzialmente. Le afferri velocemente.
"Yuuuch!" si lamenta EJ. "Spero che ti laverai le mani dopo aver manipolato quella roba".
Ignori le sue lamentele: un avventuriero si trova spesso costretto a fare cose orribili, che un comune mortale schizzinoso non sarebbe assolutamente in grado di fare.
Apri la prima sacca e trovi... *Due boccette di Pozione Risanante!* Ogni boccetta contiene sei dosi risananti, e ogni dose ti restituirà tanti PUNTI DI VITA quanti ne ottieni giocando due dadi.
Apri velocemente la seconda sacca e trovi... *Venti pietre preziose del valore ciascuna di 1.000 Pezzi d'Oro!*
Eccitatissimo per le recenti scoperte, afferri impaziente la terza borsa...

Aspetta un attimo, Pip. Sai come vanno le cose in queste avventure. Appena le cose sembrano andare per il verso giusto, ecco che succede sempre qualcosa che ti frega. Vuoi davvero aprire la terza borsa? Se sì, vai al **79**.

Altrimenti, dirigiti verso la Collinetta del Tempio di Glastonbury (al **99**) con le tue Pozioni Risananti e le gemme.

93

A sud-ovest il passaggio va al **77**, mentre a nord-est finisce contro un muro.

C'è comunque una trappola a forma di buca da queste parti. Gioca un dado. Se ottieni da 3 a 6, la eviti facilmente. Se fai meno di 3, è meglio che tu cada dritto dritto all'**88**.

94

Bzzzz...

Beh, sembra che si sia di nuovo fermata e che abbia smesso di pulsare: il che significa che per ora non è pericolosa. Se vuoi, puoi lasciarla qui; oppure puoi portarla con te e usarla come arma, nel caso ne avessi

bisogno. Quando decidi di usarla come arma l'unico problema è che devi giocare un dado. Se ottieni meno di 5, quella robaccia ti esploderà in faccia spedendoti di filato al **14**. Se ottieni 5 o 6, ucciderà qualsiasi cosa ti stia di fronte.
Ora, con o senza la gemma dell'orrore, puoi incamminarti tranquillamente verso la Collinetta del Tempio di Glastonbury al **99**.

95

Il passaggio segreto finisce davanti a un pannello scorrevole, il quale a sua volta conduce a una umida cella di pietra, illuminata appena da una tenue luce grigiastra che filtra attraverso una finestrella molto alta. In un angolo della cella vedi un mucchio di paglia piuttosto sporca, e in un altro scorgi i resti di una scodella d'argilla. Per il resto, la cella è vuota. Hai appena scoperto il modo per penetrare nelle segrete di Camelot, quella fitta rete di passaggi e celle usata per ospitare coloro i quali hanno incontrato la disapprovazione del Re! Chi viene gettato in una di queste celle ci rimane a marcire fino alla fine dei suoi giorni. Fortunatamente, la porta della cella in cui ti trovi è aperta.

Il che significa che puoi sgattaiolare fuori e andare al **68**, oppure indugiare ad esaminare il luogo al **104**.

96

Com'era prevedibile, l'uomo smette di sogghignare e si volta verso di te: un'orribile mazza di ferro gli pende dalla mano destra.

"Che cosa abbiamo qui?" chiede con finta aria di meraviglia.
"Un avventuriero fresco fresco, arrivato per distrarre un po' il Vecchio Boris, eh? Un piccolo eroe coraggioso che vuole farsi un nome ammazzando il famoso Torturatore Incappucciato di Camelot? Uno stupidone che vuole tentare di liberare da solo la vittima senza speranza della Vergine di Ferro, eh? Un... ahh!"

L'ultima esclamazione del Torturatore è dovuta al fatto che, mentre lui sprecava del tempo prezioso a far domande retoriche, tu sei riuscito a colpirlo per primo con EJ, togliendogli 7 PUNTI DI VITA. Ma neppure così sarà un combattimento tanto facile. Boris, il Famoso Torturatore di Camelot, ha 30 PUNTI DI VITA (meno i 7 che gli hai già tolto), e con un 5 o più colpisce con la sua micidiale mazza di ferro, la quale procura +5 punti di danno, tanti quanti EJ. Se sopravvivi allo scontro, puoi aprire la Vergine di Ferro al **78**.
Oppure puoi aprire gli occhi al **14**.

97

Il passaggio si dirige a sud-est al **61**, e a nord-ovest al **77**.

98

Non appena fai scorrere il chiavistello, la porta si apre cigolando. Guardi dentro una cella di circa tre metri quadrati, nella quale si nasconde...

Assolutamente niente! Che delusione! Chi può essere tanto idiota da chiudere a chiave una cella vuota...?

Esamini freneticamente la cella, ma la prima impressione era esatta: non c'è assolutamente niente qui (a parte tre pezzetti di crosta di formaggio in un angolo, talmente andato a male che nemmeno i topi oserebbero toccarlo). Meglio tornare al **75** per scegliere un'altra cella.

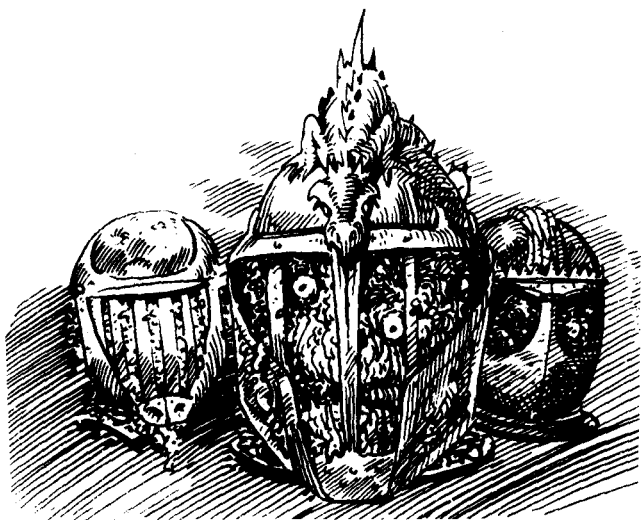
99

Arrivi ai piedi della Collinetta del Tempio e trovi un sentiero tortuoso che si inerpica verso l'alto. Da qui riesci a distinguere in cima alla Collinetta un anello di pietre che circonda un edificio di legno. O così almeno ti sembra.
Segui il sentiero tortuoso attraverso i resti di ciò che una volta era con ogni probabilità uno stupendo labirinto di pietra. Raggiungi infine la cima della Collina, ed ecco che devi decidere un'altra volta.

Vuoi investigare il significato di quelle pietre al **121**?
Oppure vuoi esaminare l'edificio di legno al **150**?

100***

Guai in vista! A ovest il corridoio conduce in un Posto di Guardia (mentre a est va al **68**), nel quale vedi tre sentinelle dall'aspetto davvero raccapricciante. Una volta, ovviamente, erano uomini. Ma la Maledizione li ha

ridotti veramente male, e ora sono tutti ricoperti di muffa, come il Castello. Sono proprio bruttini.

E, quanto a questo, sembrano anche di pessimo umore. Balzano subito in avanti per attaccarti. Puoi comunque tentare di corrompere una o più sentinelle al prezzo di 1.000 Pezzi d'Oro ciascuno (ammesso che tu possegga il malloppo e che loro accettino); nel qual caso ti lasceranno proseguire al **68** (ma NON ti lasceranno andare ad ovest, oltre il posto di guardia). Se non puoi o non vuoi tentare di corromperli, devi sapere che ogni sentinella fungoide possiede 25 PUNTI DI VITA, colpisce con un 5 o più e, grazie alla spada arrugginita, procura +3 punti di danno.
Se riesci a uccidere le tre sentinelle, puoi tornare al **68**. Oppure puoi proseguire verso ovest all'**82**.

101

Il passaggio finisce in un vicolo cieco a nord, mentre si apre in una saletta a sud al **61**.

C'è comunque una trappola a forma di buca nelle vicinanze. Gioca un dado. Se ottieni da 3 a 6, la eviti facilmente. Se fai meno di 3, ti conviene cadere di filato al **74**.

102

Le scale sbucano in un atrio. Non sembra esserci niente di particolarmente sgradevole, qui (né di particolarmente gradevole, del resto). Ci sono delle uscite che si dirigono a nord, sud, ovest ed est.

Il nord ti porta al **128**; il sud al **136**; l'ovest al **145**; l'est al **100**.

103

Perbacco, se non è stata una reazione veloce questa...! La porta sbatte violentemente sulle facce crudeli degli Zombi.

Il che significa che puoi tornare al **75** e scegliere un'altra cella.

104

Niente, assolutamente niente di utile qui.

Puoi andare al **68** con la coscienza pulita.

105

Gli Zombi puzzano parecchio una volta uccisi, Pip (a dir la verità, puzzano anche prima di essere uccisi, ma questa è un'altra storia).

Se riesci a sopportare il puzzo, puoi esaminare gli Zombi al **130**. Altrimenti, puoi ritornare al **75** e scegliere un'altra cella.

106

Che sollievo, non c'è niente qui! O per lo meno niente di vivo e d'aspetto sinistro. Vedi una bacchetta di ebano in un angolo, lasciata cadere - presumibilmente - dalla cosa che ti ha sfiorato.
Ti avvicini con crescente emozione; hai visto la foto di una bacchetta simile in uno dei libri di Merlino. E, se non ti sbagli di grosso, deve trattarsi di una Bacchetta Risanante!

È proprio una Bacchetta Risanante. Posi l'estremità della bacchetta sulla tempia, premi un bottoncino d'ottone che si trova alla base, ed ecco che recuperi tanti PUNTI DI VITA quanti ottieni giocando due dadi. Sfortunatamente ti accorgi che questa particolare bacchetta è difettosa. Prima di usarla, dovrai tirare un dado. Se ottieni 1, 2, 3, 4 o 5 la bacchetta funzionerà come descritto. Ma se ottieni un 6, ti farà schizzare via la testa. Scoperta interessante, se hai il fegato di usarla.
Prendi la bacchetta e torna al **75** per scegliere un'altra cella.

107

Accidenti! Mentre avanzi nella nebbia, le pietre incominciano improvvisamente a roteare, come se fossero appoggiate su un gigantesco piatto girevole. Le guardi: si muovono sempre più veloci fino a confondersi l'una con l'altra, e hai la netta impressione di essere circondato da un muro circolare. Cerchi di indietreggiare e di uscire dalla nebbia, ma non ci riesci: essa si muove assieme a te e si fa sempre più spessa, fino a che non riesci più a distinguere le pietre rotanti.
Ti riesce difficile respirare, e le braccia e le gambe ti sembrano pesanti più del piombo. Non desideri più uscire dalla nebbia: il più piccolo movimento ti sembra una fatica d'Ercole. Senti gli occhi pesanti. È ridicolo... stai per addormentarti! Santo cielo, un viaggio nel Mondo dei Sogni è l'ultima cosa di cui hai bisogno in questo momento. Eppure stai cedendo senza speranza, e ti riesce sempre più difficile tenere sollevata la testa. Ti metti a sedere sul terreno gelido, ma scopri che ti è impossibile resistere a questa inspiegabile forza. La prospettiva di una bella dormitina è davvero allettante. Ti distendi incurante del freddo, e appoggi la testa sul braccio. I tuoi occhi finalmente si chiudono e...

E proprio mentre la suspense si faceva insopportabile, scopri che devi andare al **141**.

108

C'è un cadavere qui. Qualche disgraziato gettato nella cella e lasciato morire di fame o di freddo; o forse assassinato nel cuore della notte da una qualche figura

Lo scheletro stringe qualcosa nella mano rattrappita.

incappucciata con occhi ferini, armata di un coltello tagliente e silenzioso.

Il cadavere stringe un pezzo di pergamena con qualcosa scarabocchiato sopra. Se vuoi leggere cosa c'è scritto, vai al **114**. Altrimenti torna al **75** e scegli un'altra cella.

109

La Grande Cosa Pelosa faceva la guardia ad alcune urne di ceramica, chiuse con tappi e sigilli di cera. Proprio il tipo di urna nella quale ti aspetteresti di trovare un genio (beh, un genietto); ma quando rompi i sigilli l'unica cosa che esce dai contenitori è il salutare aroma della Pozione Risanante.

Non male, Pip. Possiedi ora mezza dozzina di Pozioni Risananti, ciascuna capace di restituirti tanti PUNTI DI VITA quanti ne ottieni giocando due dadi. Prendile e torna al **75** per scegliere un'altra cella.

110

Il corridoio procede in direzione est/ovest e ha due sbocchi verso sud.

Se desideri andare a sud all'estremità ovest del corridoio, vai al **171**.

continua

Se preferisci prendere l'altro corridoio verso sud, vai al **163**.

111

Questo breve corridoio corre in direzione est/ovest, e ad ambedue le sue estremità forma una congiunzione a T con corridoi che vanno a nord/sud.

Il corridoio alla congiunzione ovest può essere raggiunto al **171**.
L'altro corridoio nord/sud è al **163**.

112

Speriamo che non sia una decisione avventata, Pip. Gioca due dadi.

Se fai 6 o più di 6, vai al **142**.
Se ottieni meno di 6, vai al **123**.

113

Il corridoio va in direzione est/ovest, formando una congiunzione a T alla sua estremità ovest con un altro corridoio, mentre all'estremità est finisce in una oscura e tetra scalinata di pietra che scende nel buio.

Puoi dirigerti a ovest, verso la congiunzione a T al **128**. Ma se vuoi correre il rischio di scendere quella buia scalinata, vai al **175**.

114

La scritta sulla pergamena è in codice. E dice:

ICIDROTTAUQLAOTADNA

Beh, davvero edificante, se solo riuscissi a cavarne qualcosa. Forse dovresti tornare al **75** e scegliere un'altra cella.

115

Cadi per circa un metro e mezzo, e atterri in una saletta talmente piccola che sembra quasi un armadio a muro. Dall'angolo est vedi salire nel buio una rampa di scalini di pietra. Non essendoci alternative, sali gli scalini (che sono molto bassi e sembrano non finire mai) fino a che non vedi una botola sopra la tua testa. Allenti le chiusure dello sportello e sbuchi in un corridoio. La botola si chiude dietro di te.

Lasciandoti, sembra, al **75**.

116

Come ti avvicini al gattino di destra, questo si alza, si stiracchia pigramente, e ti porge un biglietto da visita, sul quale leggi le seguenti parole:

SONO COSTRETTO A INFORMARTI CHE SONO STATO ISTRUITO NELL'ARTE DEL KARATE E CHE LE MIE MANI E I MIEI PIEDI SONO REGISTRATI PRESSO LE AUTORITÀ COME ARMI PERICOLOSE.

Firmato
Felix Terribilis di Destra

Sei certo di voler sfidare un Karate Kat? Se sì, vai al **135**.
Se hai cambiato idea, puoi sempre tentare qualcos'altro al **180**.

Un'ombra nera, che assomiglia vagamente a un pipistrello, ti passa attraverso.

117

Appena cominci ad aprire la porta della cella, una figura nera di forma vagamente simile ad un pipistrello, ma delle dimensioni di un uomo, esce improvvisamente e ti *attraversa*; svolazza lungo il corridoio e scompare nell'oscurità emettendo versi striduli e selvaggi.

> L'esperienza non ti ha giovato affatto. La figura ti ha assorbito 15 preziosi PUNTI DI VITA 'en passant', senza nemmeno darti la possibilità di combattere (se la perdita ti uccide, vai al **14**).
> Se ti reggi ancora sulle gambe, è il caso di chiedersi se è proprio una buona idea entrare in questa cella, dal momento che quell'affare che è appena uscito potrebbe aver avuto compagnia, lì dentro. Comunque, se desideri entrare nella cella (che è molto buia), puoi farlo al **106**.
> Altrimenti, puoi ritornare al **75** e fare un'altra scelta.

118

Apri gli occhi non, come ti saresti potuto aspettare, al temuto **14**, ma in una sala imponente, che ti è fin troppo familiare, avendola visitata molte volte in giorni più felici. La pillola era ovviamente una pillola magica di teletrasportazione: infatti, ti ritrovi in piedi vicino alle porte d'entrata della Sala del Trono di Camelot, dove Re Artù era solito dar pubblica udienza prima che la Maledizione colpisse le terre del regno.
Francamente la stanza è ora piuttosto in disordine. Il Trono Dorato di Avalon si trova ancora a nord, ma il pavimento di marmo è tutto coperto di polvere, e ci sono ossi di pollo sparsi dappertutto, come se qualcuno aves-

se portato a cena un'orda di amici un po' troppo festaioli. Gli arazzi che una volta ornavano le pareti sono tutti sgualciti, e certi sono stati strappati completamente dalle pareti. Tutte e quattro le porte d'entrata sono socchiuse, e molti lampadari sono stati tirati giù dalle nicchie dove si trovavano e fracassati senza riguardo.
Ma almeno adesso sai dove ti trovi!

La Mappa 3 in fondo al libro indica le parti del Castello. Tu le conosci per averle visitate in passato, ma ci sono molte porte che non hai mai aperto. In effetti, non hai la più pallida idea di dove possano condurre. Partendo da questa mappa, hai la possibilità di entrare nelle aree indicate andando al paragrafo corrispondente. Ma devi procedere con logica. Non puoi, per esempio, balzare direttamente dalla Sala del Trono al Cortile senza passare attraverso la Sala d'Attesa e il Posto di Guardia.

119

Santo cielo! C'è un cane a due teste qui dentro! Ed è pure grosso e brutto, con occhi grandi e tondi e fauci selvagge. Per fortuna è incatenato saldamente ad un'asta di metallo piantata nel centro del pavimento. Subito dietro la belva, vedi un baule di legno: forse è stracarico di tesori, e forse contiene addirittura lo Scudo Riflettente di Uther Pendragon.

Il problema è se sei abbastanza scavezzacollo da affrontare il cane per scoprire cosa c'è nel baule. Se non te la senti, puoi sempre tornare al **163**.
Se invece vuoi avvicinarti al baule, vai al **191**.

120

Ti ritrovi in piedi su un soffice terreno erboso, attorno al quale si leva una cupola dorata scintillante. Ma non hai il tempo di ammirarla a lungo, perché una creatura accovacciata di circa tre metri attira la tua attenzione. La creatura ha l'aspetto di un enorme ragno con quattro zampe pelose, altrettanti artigli, e un muso di gatto. "Craw-craw!" dice la creatura... e striscia veloce verso di te.

Quel che abbiamo qui, Pip, è un Crawman (come puoi intuire dal suo caratteristico verso). È lento, poiché colpisce una sola volta ogni due scontri, ma possiede 40 PUNTI DI VITA, e l'armatura del suo corpo sottrae 4 ad ogni colpo che gli viene inferto. Se il Crawman ti uccide, vai al **14**.
Se sopravvivi allo scontro, le cose si fanno complicate. Se sei arrivato in questa sfera direttamente, o come Esploratore di Sentieri che ha esaurito tutta la sua abilità, gioca due dadi. Con qualsiasi numero tranne 6, 9 o 12, vai al paragrafo indicato Mappa 2 in fondo al libro. Se ottieni 6, 9 o 12 acquisti l'abilità di Esploratore di Sentieri per DUE paragrafi.
Se ora sei diventato un Esploratore di Sentieri, puoi procedere verso sud-ovest al **125**, o verso sud-est al **133**. In ambedue i casi manterrai l'abilità di Esploratore di Sentieri per un altro paragrafo ancora, nel caso tu sopravviva alla prossima sfera.
Se sei arrivato in questa sfera come Esploratore di Sentieri con ancora qualche abilità, puoi andare a sud-ovest al **125**, o a sud-est al **133**, ma una volta arrivato non avrai più a tua disposizione ALCUNA abilità.

121

Ti avvicini con molta prudenza, poiché le esperienze passate ti hanno insegnato a diffidare delle pietre verticali (le quali sembrano produrre sempre effetti magici, e non tutti esattamente piacevoli). Le pietre formano un cerchio di circa tre metri di diametro e - ne sei quasi sicuro - all'interno del cerchio c'è un lieve baluginìo bluastro, una sorta di nuvola nebbiosa vagamente luminosa. Eccetto ciò, il luogo sembra completamente deserto.

Vuoi rischiare di entrare nella nebbia, Pip? Se sì, vai al **107**.
Ma se preferisci dare un'occhiata all'edificio di legno, troverai la porta al **150**.

122

Ti trovi su una piattaforma lastricata di circa 15 metri quadrati, a nord della quale torreggia un enorme trono di granito. Sul trono siede un insetto a forma di bastoncino alto quasi due metri che indossa una tunica color porpora. Volge lentamente la testa verso di te, e ti fissa con occhi sfaccettati.
"Non toccare quella tua stupida spada!" ti ordina imperiosamente. "Perché io sono il Pondofilus Maximus, immune alle armi terrestri!"
"A chi dici 'stupida spada' tu?" sibila EJ.
"Cosa sai della Maledizione di Camelot?" chiedi coraggiosamente.
Ma il Pondofilus Maximus ignora la tua domanda. "Per poter lasciare questo posto, devi risolvere un indovinello

che ha messo in imbarazzo le menti più intelligenti dell'universo nel corso dei secoli. Se sbagli morirai all'istante. Sei pronto?"

Se desideri risolvere l'indovinello che ha messo in imbarazzo le menti più intelligenti dell'universo nel corso dei secoli, vai al **173**.
Se credi invece di aver buone possibilità di far fuori questo idiota di bastoncino parlante, benché affermi di essere immune alle armi terrestri, puoi dar inizio al combattimento al **201**.

123

Davvero affascinante! Uno degli Zombi ha in mano un rocchetto vuoto, un pezzetto di candela, una scatola di fiammiferi usati e un ferro da calza. Un altro ha in mano un elastico.
Questa la buona notizia. La cattiva è che sei stato contaminato da una sgradevole infezione: la Putrefazione

Fungoide. Macchie rosse, bianche e bluastre ti stanno spuntando sulla mano (segno sicuro) e l'orecchia sinistra è diventata verde e luminosa.

Il che significa che ora perderai automaticamente un PUNTO PERMANENTE DI VITA in ogni combattimento per il resto di questa avventura (se perdi TUTTI i tuoi PUNTI DI VITA PERMANENTI, ad ogni combattimento successivo perderai un normale PUNTO DI VITA).
Forse è meglio che tu non perquisisca il terzo Zombi, ma se proprio insisti, puoi farlo al **153**.
Altrimenti vai al **75** e scegli di nuovo.

124

Sei entrato in una cupola di cristallo nella quale arbusti, cespugli, erbacce e una gran quantità di felci crescono con lussureggiante abbondanza. Sembra davvero una versione sovradimensionata di un giardino ornamentale sotto vetro; ci assomiglia proprio, se non per il fatto che questo è molto più grande, e che le piante sono cresciute un po' disordinatamente.
Dal momento che non hai molto di meglio da fare, ti aggiri pigramente curiosando tra i cespugli servendoti di EJ, fino a quando non disturbi un Kootbraker dalla coda lunga, che riconosci immediatamente: ne hai visto alcune foto nei libri di incantesimi di Merlino.
Ti abbraccia affettuosamente, com'è nella natura e nell'istinto dei Kootbraker, schiacciandoti la faccia contro il

petto peloso e facendo le fusa, con le lunghe orecchie che vibrano per il piacere.

Davvero carino, ma se non ti sbrighi a fare qualcosa sei un uomo morto. Il guaio con i Kootbraker è che non sanno che la loro forza si fa sempre più intensa durante l'abbraccio, tanto intensa da farti schizzare il cervello. Dal momento che nessuno oserebbe attaccare un Kootbraker, la cosa migliore da farsi è cercare di allentare la terribile stretta. Puoi farlo soltanto opponendo la tua forza a quella del mostro. Gioca due dadi per te, e poi giocali per il Kootbraker. Se il tuo punteggio è inferiore a quello del Vecchio Kootie, allora puoi riprendere a respirare al **14**. Se il tuo punteggio è più alto, sopravvivi all'abbraccio senza danno alcuno. Se sopravvivi, le cose si fanno piuttosto complicate.
Se sei arrivato in questa sfera direttamente, o come Esploratore di Sentieri senza più abilità, gioca due dadi. Con qualsiasi numero, eccetto 6, 9 o 12, vai al paragrafo indicato nella Mappa 2. Se fai 6, 9 o 12, allora sei in possesso delle abilità di Esploratore di Sentieri per due paragrafi.
Se ora sei diventato un Esploratore di Sentieri, puoi prendere il sentiero verso est al **138**, oppure (più o meno) a ovest al **146**. In ambedue i casi, manterrai le tue abilità di Esploratore di Sentieri per un altro paragrafo se sopravvivi alla prossima sfera.
Se sei arrivato in questa sfera come Esploratore di Sentieri e possiedi ancora qualche abilità, puoi dirigerti a est al **138** oppure a ovest al **146**, ma, una volta arrivato, non avrai più ALCUNA abilità.

Ti sembra di essere su un asteroide lanciato nello spazio.

125

Questo posto diventa sempre più strano. Una volta passato dal sentiero alla sfera, ti ritrovi su quella che sembra a prima vista (o anche a seconda vista, quanto a questo) la superficie di un asteroide che vaga nello spazio. Un sentiero tortuoso sembra condurre oltre l'orizzonte dell'asteroide stesso. Alla tua sinistra si trova la buia entrata di una fenditura, o di un tunnel, che porta nel cuore dell'asteroide.
Inoltre, vedi due Sentieri da Esploratore che conducono a nord-est e a sud-est.

> Scelta interessante. Il sentiero tortuoso porta al **144**. Il tunnel al **152**. Puoi imboccare uno dei due, tenendo presente che il sentiero tortuoso non consumerà la tua abilità di Esploratore; oppure puoi tirare due dadi e visitare un'altra sfera.
> Se possiedi ancora l'abilità di Esploratore di Sentieri, puoi anche scegliere di dirigerti a nord-est al **120**, o a sud-est al **146**.

126

Apri la porta della cella, ed ecco che un'esplosione di luce intensa ti acceca. Balzi all'indietro pronto a combattere nella tua abituale posizione di karate, EJ pronta alla mano, ma l'intensità della luce si affievolisce fino a diventare sopportabile. All'interno della cella scorgi una figura imponente, con capelli e occhi scuri, vestita di una tunica scarlatta, e con un lungo cappello a punta. Ti fissa con occhi penetranti. "Immagino che tu sia Pip".
"Sì" ammetti ritraendoti un po'. "Ma tu chi sei?"

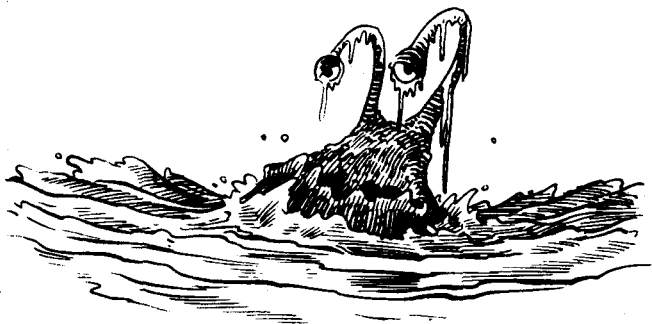
"Il Mago Kran" risponde la figura imponente.

Per la miseria... l'hai trovato! Il mago malvagio che ha lanciato la Maledizione su Camelot! Si nascondeva in una cella... a chi sarebbe mai venuto in mente di cercarlo qui? E adesso, cosa farai? Se decidi di scagliarti contro di lui tirando colpi furiosi con la fida EJ, vai al **160**.
Se preferisci chiacchierare un po' con lui, vai al **167**.

127

Yuuch!
Il pavimento di questa cupola è immerso nella melma! Fai un passo in avanti, e scivoli mantenendo a malapena l'equilibrio. Questa robaccia puzza parecchio.... è proprio il posto che uno si lascerebbe volentieri alle spalle. Te ne andresti volentieri, se non fosse per il fatto che qualcosa sta fuoriuscendo dalla melma per venire a provocarti. È una creatura di forma vagamente tondeggiante, con occhi tristi e cupi posti alla sommità di due antenne fangose e appiccicaticce. Si muove lentamente verso di te, e apre la bocca priva di denti preparandosi a ingoiarti.

Congratulazioni, ti sei appena imbattuto in uno Squand, non propriamente tra le creature più graziose del Pianeta Astrale. Gli Squand si muovono molto lentamente, e per questa ragione avrai la possibilità di attaccarlo due volte per ogni scontro; e siccome gli Squand sono senza denti e senza altre armi o difese, ogni suo attacco ti procurerà solo 2 punti di danno,

indipendentemente dal numero uscito dai dadi. Inoltre deve fare almeno 6 per riuscire a toccarti. Però lo Squand possiede una massiccia riserva di ben 80 PUNTI DI VITA, il che significa che ucciderlo non è proprio facilissimo. E se con i dadi fa un 12, allora ti inghiottirà tutto intero. Se lo Squand ti uccide, vai al **14**.
Se sopravvivi, le cose diventano complicate.
Se sei arrivato in questa sfera direttamente, o come Esploratore di Sentieri senza più abilità, gioca due dadi. Con qualsiasi numero tranne 6, 9 o 12, vai nel paragrafo indicato nella Mappa 2. Se fai 6, 9 o 12 allora mantieni le abilità di Esploratore per altri due paragrafi.

Se ora sei diventato un Esploratore, puoi prendere il sentiero verso nord-ovest al **146**, e verso sud-est al **181**. In ambedue i casi manterrai le tue abilità per un altro paragrafo ancora, se sopravvivi alla prossima sfera.
Se sei arrivato qui come Esploratore di Sentieri e possiedi ancora le tue abilità, puoi prendere il sentiero a nord-ovest al **146**, oppure a sud-est al **181**, ma, una volta arrivato, le tue abilità di Esploratore saranno esaurite.

128

Ti trovi in un corridoio che procede in direzione nord/sud. Ci sono delle torce infisse sul muro, e grazie alla loro luce riesci a vedere bene in lontananza. Vedi tre aperture nel muro occidentale, e una in quello orientale.

Senza una mappa si perde facilmente l'orientamento in posti come questo. La prima apertura del muro occidentale porta al **148**, la seconda al **154**, la terza al **110**. L'unica apertura del muro orientale conduce al **113**. Se invece vuoi proseguire lungo il corridoio verso nord, vai al **131**.

129

Per il pozzo di San Patrizio... ti stanno già attaccando! Hai avuto appena il tempo di accorgerti che ti trovi sul bordo di un lago piuttosto esteso ma poco profondo, che un Hoopberk si precipita verso di te, attraversando l'acqua con le zampe veloci, sbattendo ciò che resta delle ali, e aprendo e chiudendo rumorosamente il becco in maniera piuttosto allarmante.

Lo Hoopberk possiede 35 PUNTI DI VITA e colpisce con un 5, procurando +3 punti di danno: un combattimento, quindi, che non dovrebbe causare grossi problemi a un avventuriero di abilità, coraggio ed esperienza pari alle tue. A meno che, ovviamente, la bestia non faccia un uovo. Se ti dovesse accadere di mancare tre colpi consecutivi, darai il tempo allo Hoopberk di deporre l'uovo. L'uovo giungerà immediatamente a maturazione, e darà vita a un altro

Hoopberk che aggiungerà la sua forza a quella del primo. Se lo Hoopberk (o gli Hoopberk) ti uccide (o uccidono), vai al **14**.
Se sopravvivi all'incontro, le cose si fanno un po' complicate.
Se sei arrivato qui direttamente, o come Esploratore di Sentieri senza più abilità, gioca due dadi. Qualsiasi numero tu ottenga, eccetto 6, 9 o 12, vai al paragrafo indicato nella Mappa 2. Se ottieni 6, 9 o 12, allora manterrai le tue abilità di Esploratore per altri DUE paragrafi.
Se ora sei diventato un Esploratore di Sentieri, puoi dirigerti a ovest al **151** o a est al **181**. In entrambi i casi, una volta arrivato, manterrai le tue abilità di Esploratore per un altro paragrafo ancora, sempre nel caso che tu sopravviva alla prossima sfera.
Se sei arrivato qui come Esploratore di Sentieri, e possiedi ancora le tue abilità, puoi dirigerti a ovest al **151** o a est al **181**, ma non disporrai più di ALCUNA abilità una volta arrivato.

130

Perquisire degli Zombi è un lavoro pericoloso, Pip. Ci sono buone possibilità che tu prenda la Putrefazione Fungoide, una malattia che ti consuma i PUNTI DI VITA PERMANENTI.

Se desideri ancora perquisire gli Zombi, vai al **112**.
Se preferisci rimanere sano, torna al **75** e fai un'altra scelta.

131

Il corridoio si dirige verso nord per un lungo tratto prima di finire in una rampa di scalini di pietra che si inabissa nell'oscurità. Non ci sono torce sui muri, e questa parte del corridoio è molto buia. Dalle profondità misteriose dalle quali salgono gli scalini senti un suono familiare, simile per certi versi al *blob* di bollicine in un terreno paludoso.

Non è un suono gradevole, Pip, ma se proprio vuoi scendere, puoi farlo al **195**. In alternativa, puoi tornare al **128** e scegliere un'altra direzione.

132

"Oddio" si lamenta EJ nel momento in cui metti piede nella sfera scintillante, "sarà pieno di ragni qui! Ragni giganti con lunghe zampe pelose e occhi sanguigni e morsi velenosi e..."
"Buona, EJ" le dici con fermezza, ricordando bene la sua ossessione per i ragni nelle avventure precedenti. Potrebbe avere ragione, tuttavia: l'intera zona è un intrico di ragnatele, anche se, per la gioia dei tuoi nervi, non c'è un solo ragno in vista. Incominci a togliere di torno le ragnatele che ti circondano.
"Non toccare le ragnatele!" grida EJ. "È proprio quello che attira i ragni!"
"Sciocchezze!" dici con sicurezza. "Non possiamo vedere dove stiamo andando se non togliamo le ragnatele".
"Se lo fai, ci saranno guai!" insiste lei.
"Non ci sarà nessun guaio" le dici sicuro mentre ti liberi delle ragnatele. "Vedi? Non un ragno in vista".

Ragni no. Ma dietro alle ragnatele che hai appena spazzato via appare accovacciato un Mervillione Squamato pronto a elevarsi in tutti i suoi due metri di altezza.

I Mervillioni appartengono alla famiglia delle Lucertole Astrali, lontanamente imparentate ai Draghi d'Ottone. La specie dei Mervillioni Squamati è particolarmente pericolosa a causa dell'alito cattivo: l'animale ti sottrarrà 10 preziosi PUNTI DI VITA ogni tre scontri, sia che ti colpisca o no. Oltre alla sua alitosi, il Mervillione colpisce con un 5, procura +3 punti di danno, e possiede 40 PUNTI DI VITA. Se ti uccide, vai al **14**.
Se sopravvivi allo scontro, le cose diventano un po' complicate.
Se sei arrivato in questa sfera direttamente, o come Esploratore di Sentieri ma senza più abilità, gioca due dadi. Qualsiasi numero tu ottenga, eccetto 6, 9 o 12, vai al paragrafo indicato nella Mappa 2. Se ottieni 6, 9 o 12, allora possiedi le abilità di Esploratore di Sentieri per DUE paragrafi.
Se ora sei diventato un Esploratore di Sentieri, puoi dirigerti a nord-ovest al **151**, o a sud al **178**. In entrambi i casi, una volta arrivato, manterrai le tue abilità di Esploratore per un altro paragrafo, sempre nel caso che tu sopravviva alla prossima sfera.
Se sei arrivato in questa sfera come Esploratore di Sentieri e possiedi ancora le tue abilità, puoi andare a nord- ovest al **151** o a sud al **178**, ma non avrai più ALCUNA abilità una volta arrivato.

Arrivi davanti ad un imponente portale goticheggiante.

133

Il sentiero si interrompe improvvisamente ai piedi di un imponente portone in stile gotico, leggermente socchiuso.

Non essendo tipo da perdere un'occasione per cacciarti nei guai, scivoli attraverso la porta e entri in una buia sala di pietra. Aspetti che gli occhi si abituino all'oscurità, e un po' alla volta riesci a scorgere un baule in legno e ottone appoggiato alla parete.

Ti avvicini di qualche passo al baule, e solo allora ti accorgi che ci sono tre Spettri Guardiani nella sala.

> Il che potrebbe essere una buona notizia, o anche cattiva: dipende se hai con te uno Scacciafantasmi. Se ce l'hai, tre veloci colpi e un 6 o più sono sufficienti a eliminare i tre Spettri. Se non ce l'hai, devi solo affrontarli con le maniere forti. Ogni Spettro possiede 30 PUNTI DI VITA, colpisce con un 4 o più e procura +3 punti di danno. Se uno degli Spettri fa 12, rimani paralizzato per una giocata e perdi un turno di gioco. Se lo Spettro ti uccide, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi aprire la cassa al **168**.

134

La porta dell'orribile marchingegno si apre di scatto, rivelando all'interno la presenza di una creatura pallida e sottile, coperta di morsi e punture, con un abito da sera, una cappa nera e guanti bianchi. Ha occhi rossi e scintillanti, e cade in avanti tra le tue braccia evitando per un pelo di piantarsi in EJ.

Il Famoso Torturatore hai ammazzato boccheggia,
Che Seamus, credo, fosse chiamato,
Un irlandese malvagio e forte
Che ben meritava la morte
Anche perché mi stava tenendo qui dentro fin da Natale!

Ti sciogli dall'abbraccio di questo eccentrico personaggio con un sospiro paziente. Le orribili rime, se non altro, indicano chiaramente che ti sei imbattuto nell'incredibile Demone Poetico, noto in tutta Avalon per essere il compositore dei peggiori versi di tutto l'Universo conosciuto.
"Stai bene, Demone Poetico?" chiedi indicando le numerose punture che gli aculei della Vergine di Ferro gli hanno procurato.
"Un piccolo inconveniente, mio caro amico e salvatore" risponde lui. "Starò perfettamente bene se non bevo dell'acqua. Ora, dal momento che sei stato tanto gentile da tirarmi fuori da quella orribile macchina, ti propongo di diventare tua guida fedele, filosofo e amico per il resto dell'avventura, e di intrattenerti con odi eroiche, di comporre poemi 'extempore' per celebrare le tue vittorie, di creare raccolte di versi memoriali per..."
Tutto ciò suona come una sentenza di morte, vista la pessima qualità delle poesie del Demone. "Non ce n'è bisogno!" lo interrompi velocemente. "Sono certo che un poeta del tuo talento farebbe meglio a dedicarsi alla celebrazione epica di qualche altro evento: la Nascita e la Caduta dell'Impero Romano, per esempio. Per quanto mi riguarda, non ho bisogno di ringraziamenti o assistenza, eccetto, forse, di qualche informazione su dove posso trovare lo Scudo Riflettente di Pendragon".

Al che il Demone leva la mano in gesto di gran gioia e declama:

Il mio amico va cercando lo Scudo Riflettente
Nato dal grande Pendragon.
Io so perché egli lo vuole rinvenir...
E so che deve in cima alla Collinetta salir
E lì, con le buone o le cattive,
A desolazione e maledizioni metter fine!
Qual fortuna che un Demone come me sappia indicar
Dove il grande scudo si debba poi trovar.
Risali gli scalini da qui, e scalini ancor più su,
Gira a destra, a sinistra, e a destra una volta di più
Entra nel secondo porton
(Ma al pavimento fai molta attenzion)
Risolvi poi l'indovinello del borsello
Prima che la situazione diventi un pesante fardello
E vedrai che invano non cercherai!

Dopo queste ultime parole stramazza a terra in un attacco di estasi creativa.

Meglio squagliarsela in silenzio e lasciarlo alle sue rime, Pip, prima che minacci nuovamente di venire con te. Puoi uscire dalla Camera delle Torture tornando al **91** e proseguire da lì.

135

"Ah, so!" grida il Karate Kat, pronunciando l'antico grido di guerra dell'Isola di Man. Muovendosi con fulminea rapidità, balza in aria per colpirti con un calcio alla gola.

Dall'albero sbuca una creatura grigiastra.

Ed è tanto veloce che ti colpisce per primo, procurandoti 5 punti di danno. Se ti uccide, vai al **14**. Altrimenti, dovresti sapere che il Karate Kat possiede 50 PUNTI DI VITA, colpisce con un 4 o più, e procura +3 punti di danno.
Se sopravvivi, puoi andare direttamente al braccio di pietra al **169**. Se no, puoi dirigerti direttamente (anche se con riluttanza) al **14**.

136

Il corridoio si dirige verso sud per circa quindici metri, dopo di che cominci a vedere tracce di costruzioni recenti. Ti spingi un po' più avanti, e vedi che il corridoio è stato murato accuratamente con pietre grezze e malta. Un po' prima della chiusura vedi uno scivolo che affonda nell'oscurità. Sulla parete accanto allo scivolo qualcuno ha frettolosamente scarabocchiato una serie di numeri:
9 3 9 4 18 15 20 20 1 21 17 12 1 1 20 18 15 16 15 12 15 22
9 3 19 15 20 19 5 21 17

Potrebbero essere istruzioni tecniche per i costruttori, ma potrebbero anche non esserlo. Nel frattempo, puoi scegliere di scendere giù per lo scivolo fino al **197**, o di tornare al **102** per scegliere un'altra direzione.

137

In questa cupola crescono degli alberi. Non molto belli, ma comunque alberi; cosicché quando inizi a camminare hai l'impressione di trovarti ai bordi di una buia, umida e tetra foresta dall'aspetto piuttosto minaccioso.

Non è facile dire che cosa ci sia di tanto sgradevole in questi alberi. Hanno un aspetto normale (beh, quasi normale), ma c'è qualcosa che...

"Non mi piacciono questi alberi" osserva EJ.

Ti fermi davanti a uno (un olmo, si direbbe) per esaminarlo da vicino. E ancora non riesci a capire cosa c'è che non va.

"Spero che tu non abbia intenzione di toccare quell'albero" mormora EJ.

Tocchi l'albero.

"Yipes!" grida EJ allarmata. "Ti avevo avvertito!"

E ne aveva ben donde. Una creatura grigia e grinzosa, di eccezionale lunghezza, coperta solo da un perizoma, con occhi ferini e braccia sottilissime esce scivolando dal tronco dell'albero.

"È un Ghast!" si lamenta EJ. "Beh, e con ciò io non c'entro più nella vignetta!"

Infatti, qualsiasi tipo di arma persino armi magiche come la vecchia EJ - è assolutamente inutile contro i Ghast. Lo devi combattere a mani nude, e puoi colpirlo con un 6 o più, causandogli solo i punti di danno indicati dai dadi. Questo Ghast particolare possiede 33 PUNTI DI VITA, colpisce con un 5 e ti prosciuga di +5 PUNTI DI VITA. Se il Ghast ti uccide, vai al **14**. Se sopravvivi allo scontro, le cose si fanno un po' complicate.

Se sei arrivato in questa sfera direttamente, o come Esploratore di Sentieri senza più abilità, gioca due dadi. Con qualsiasi numero, eccetto 6, 9 o 12, vai al paragrafo indicato nella Mappa 2. Se ottieni 6, 9 o 12,

allora sei entrato in possesso delle abilità di Esploratore di Sentieri per DUE paragrafi.
Se ora sei diventato un Esploratore di Sentieri, puoi dirigerti a sud-est al **198**, a sud al **215** o a nord-nord-est al **159**. In ogni caso, manterrai le abilità di Esploratore soltanto per un altro paragrafo, nel caso tu sopravivvessi alla sfera successiva.
Se sei arrivato in questa sfera come Esploratore di sentieri e possiedi ancora le tue abilità, puoi dirigerti a sud- est al **198**, a sud al **215**, a nord-nord-est al **159**, ma, una volta arrivato, non manterrai più ALCUNA abilità di Esploratore.

138

Che delusione (o forse che sollievo)! Questa cupola è vuota. O almeno così sembra.
"Dubito che sia vuota" commenta fastidiosamente EJ. "Perché non dai un'occhiata in giro?"
Ma dopo aver dato un'occhiata in giro, vedi che la prima impressione era giusta. Non c'è niente qui.

Il che ti lascia diverse alternative. Primo, se hai esaurito le tue abilità di Esploratore di Sentieri, devi tirare due dadi e, a meno che tu non faccia 6, 9 o 12, devi andare al paragrafo indicato nella Mappa 2. Con un 6, un 9 o un 12 ottieni nuove abilità di Esploratore per due altri paragrafi. Se così avviene (o se possiedi ancora abilità di Esploratore) puoi dirigerti a nord-ovest al **122**, a sud-est al **170** o a ovest al **124**.

Guardi giù e vedi . . . te stesso!

139***

Arrrrgh!

Non c'è da sorprendersi che tenessero chiusa questa cella! La Grande Cosa Pelosa che si sta scagliando contro di te con l'impeto di un treno espresso è grande il doppio di una casa, ha zanne di dinosauro, muscoli di elefante, e artigli simili a falci affilate.

Va bene, forse si è esagerato un po', ma è davvero molto sgradevole. Beh, a quanto pare hai trovato guai.

O forse anche no, dal momento che puoi corrompere la creatura se hai a disposizione 1.000 Pezzi d'Oro. Se non li hai, allora ti ritrovi nel bel mezzo di una zuffa con una creatura che possiede ben 30 PUNTI DI VITA e colpisce con un 5 procurando +5 punti di danno. Se lo scontro ti uccide, probabilmente conosci già la strada per il **14**. Se sopravvivi, vai al **109**.

140

Addenti la zucca più vicina, la quale ti addenta a sua volta alla gamba togliendoti 7 PUNTI DI VITA.

Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti, ritorna al **180** e vedi di controllare il tuo appetito.

141

Stai guardando la figura rannicchiata di un giovane avventuriero che sta schiacciando un pisolino vicino alle pietre verticali. C'è qualcosa di dolorosamente familiare in quella figura, e, quando ti avvicini per vedere meglio, ti accorgi che sei *tu*!

Sei morto? Questo posto non sembra il temutissimo **14** (anche se **141** gli assomiglia abbastanza, come numero). Ti guardi attorno e ti accorgi che stai fluttuando nell'aria: una sensazione molto particolare, ma niente affatto sgradevole. Ma come diavolo sei arrivato quassù?
E, cosa forse più importante, in che modo intendi ritornare giù?
Dalle pietre verticali si leva una foschia che rotola silenziosa verso di te, simile a un banco di nebbia.
Ti esamini e scopri che sei più o meno lo stesso di sempre: stessi abiti, stesso equipaggiamento, stessa... No, EJ sembra cambiata: la sua lama è diventata d'oro.
"Ehi, dico, EJ, non sai mica cosa ci è successo?" chiedi.
"Non mi pagano per pensare" ti risponde la lama di cattivo umore. "Ma dal momento che per una volta chiedi la mia opinione, direi che abbiamo operato una proiezione astrale".
"Una proiezione astrale?"
"Merlino le faceva quando era più giovane. È quando abbandoni il tuo corpo e vaghi nell'aria come un fantasma. Sciocco passatempo, se vuoi il mio parere".
La nebbia si fa più vicina.
"Ma a che serve tutto questo?" chiedi.
"Guardami" dice EJ scuotendo l'elsa. "Sono una spada, non un filosofo. Credo che Merlino lo facesse per sentirsi importante... vecchio sciocco".
La nebbia è quasi sopra di voi, e con grande stupore noti che dentro c'è una porta!
"EJ, vedi niente nella nebbia?"
"La porta, vuoi dire? Certo che la vedo".
La nebbia si ferma; la porta si trova esattamente davanti a te.

Tutto questo è molto strano. Se desideri oltrepassare la porta, vai al **162**. Altrimenti, la situazione si evolverà al **188**.

142

Davvero affascinante. Uno degli Zombi ha con sé un rocchetto vuoto, un pezzetto di candela, una scatola di fiammiferi usati e un ferro da calza. Un altro Zombi ha un'elastico. Il terzo Zombi ha con sé un intero set di istruzioni per realizzare una Macchina Preistorica di Rotolamento!
Non se ne vedono molte al giorno d'oggi!

Se vai all'*Appendice III* in fondo al libro, troverai questo interessante progetto. Naturalmente puoi adoperarlo per realizzare una Macchina Preistorica di Rotolamento, che potrebbe tornarti utile nel corso dell'avventura. Nel frattempo, torna al **75** e scegli di nuovo.

143

"E ora guarda in che guaio ci hai cacciati!" grida EJ. "È la mossa più stupida che tu abbia mai fatto fino ad ora!"
Per una volta non te la senti proprio di darle torto, perché ti trovi dentro una sfera scintillante, chiuso in

Ecco il tuo compagno di gabbia!

un'enorme gabbia in compagnia di uno Squackdiddle Gigante.
Gli Squackdiddle sono talmente rari che molti esperti li considerano ormai estinti, benché la gente delle campagne - specialmente quella del Distretto dei Laghi - affermi di averne visto qualcuno (ingoiano un bue intero, dicono) da lontano. Le descrizioni che accompagnano queste testimonianze sono concordi nell'affermare che queste creature sono più grandi di un dragone, mostruose più di un incubo, e irascibili quanto il mastino di Acton, il Fattore.
E tu sei chiuso in gabbia con uno di loro...

Lo Squackdiddle (che si sta muovendo lentamente verso di te) possiede la bellezza di 55 PUNTI DI VITA, deve fare almeno 8 per colpire, ma procura ben +10 punti di danno. Se rimani ucciso, il che è molto probabile, vai al **14**.
Se sopravvivi allo scontro, le cose si fanno un po' complicate.
Se sei arrivato in questa sfera direttamente, o come Esploratore di Sentieri che ha esaurito tutta la sua abilità, gioca due dadi. Con qualsiasi numero eccetto 6, 9 o 12, vai al paragrafo indicato nella Mappa 2 alla fine del libro. Se ottieni 6, 9 o 12, allora sei in possesso dell'abilità di Esploratore di Sentieri per DUE paragrafi.
Se adesso sei diventato un Esploratore di Sentieri, puoi dirigerti a nord-est al **170**, o a sud-est al **184**. In ogni caso, manterrai le tue abilità di Esploratore per un altro paragrafo ancora, nel caso tu sopravviva alla prossima sfera.

Se sei arrivato in questa sfera come Esploratore di Sentieri e possiedi ancora le tue abilità, puoi dirigerti a nord-est al **170** o a sud-est al **184**, ma, una volta arrivato, non possiederai più ALCUNA abilità.

144

Qualcuno ha costruito una casa qui! La scorgi in lontananza sull'orizzonte, seminascosta in un cratere. Sembra un castello gotico in miniatura, con torrette imponenti e bandiere svolazzanti (cioè, svolazzerebbero se solo ci fosse un po' di brezza, o persino un po' d'aria... mi chiedo come tu riesca a respirare qui!). Il fondo del cratere è ricoperto da uno spesso tappeto di polvere, e poiché non ci sono impronte ne deduci che qui non è passato nessuno da molto tempo, forse persino da secoli.

Se comunque desideri investigare questo posto misterioso, vai al **196**. Se invece credi che sia una perdita di tempo, puoi tornare al **125** e scegliere di nuovo.

145

Il corridoio si dirige a ovest per circa 30 metri prima di arrivare davanti a una porta sulla quale c'è un cartello che ingiunge perentoriamente:

PERICOLO
NON ENTRARE

Puoi scegliere di ignorare l'avviso e aprire la porta al **177**. Oppure puoi ritornare al **102**.

146

Oh, wow! Sei entrato in una sfera tutta scintillante e traslucente, dove filamenti di ogni colore ricamano tendaggi nell'aria e suoni leggeri si fondono per dar vita alla musica più deliziosa che ti sia mai capitato di sentire.
Sei fermo in piedi, estasiato. Una lieve brezza muove dolcemente delle volute di fumo profumate, esotiche e inebrianti, che ti deliziano. Una lieve e calda carezza sfiora la tua pelle, facendoti scendere brividi di piacere lungo la spina dorsale.
Ogni parte del tuo corpo è letteralmente bombardata da sensazioni piacevolissime.

Che ti procureranno la morte se non stai attento! Questo è proprio il genere di posto dove potresti rimanere in piedi fermo e imbambolato a morire di fame (e con un sorrisetto idiota stampato sulla faccia). Gioca due dadi per scoprire se sei in grado di infrangere questo piacevolissimo incantesimo. Se fai da 2 a 5, hai appena trovato il modo più gradevole per raggiungere il **14**. Se ottieni più di 5, allora riesci a trovare la forza di volontà per decidere razionalmente.
Se non possiedi più alcuna abilità di Esploratore di Sentieri, gioca due dadi. Qualsiasi numero tu ottenga, tranne 6, 9 o 12, vai al paragrafo indicato alla Mappa 2 in fondo al libro. Se fai 6, 9 o 12, allora sei in possesso delle abilità di Esploratore per DUE paragrafi.
Se ora sei diventato un Esploratore di Sentieri, puoi dirigerti a est al **124**, a ovest al **192**, a nord-ovest al **125** o a sud-est al **127**. In ogni caso manterrai le tue

abilità di Esploratore per un altro paragrafo, nel caso tu sopravviva alla prossima sfera.
Se possiedi ancora le tue abilità di Esploratore, puoi dirigerti a est al **124**, a ovest al **192**, a nord-ovest al **125**, e a sud-est al **127**, ma, una volta arrivato, non avrai più a disposizione ALCUNA abilità.

147

La creatura vestita di porpora scuote tristemente la grande testa e punta un dito ossuto contro di te.
"Sbagliato!" mormora. Dalla punta del dito parte un fascio di luce argentata.

Che ti spedisce dritto dritto al **14**.

148

Il corridoio si dirige a ovest e gira alla fine verso nord. Ma prima della svolta noti un altro corridoio laterale che si dirige pure a nord.

Se decidi di proseguire per il corridoio principale che in fondo gira a nord, vai al **171**. Se invece preferisci prendere il corridoio laterale, vai al **163**.

149

Spingi la porta senza bussare, dal momento che in casa non ci sarà nessuno. Si apre senza difficoltà su una piccola entrata col pavimento in marmo.
Trattieni il respiro ed entri.
"Salve!" saluti. "Sono un ladro e sono venuto a derubare la vostra casa!"
Niente.

"Sono anche un vandalo" gridi più forte, "e ho intenzione di mandare in pezzi tutto l'arredamento!"
Ancora niente.
E tutto questo alla faccia della Merlino Compagnia Assicurativa e all'efficienza delle protezioni magiche. C'è solo una porta (oltre a quella da cui sei entrato), e ti dirigi deciso verso di essa.
L'hai quasi raggiunta quando ti accorgi che qualcuno ti batte discretamente sulla spalla. Ti volti, davanti a te c'è il vampiro più spaventoso che ti sia mai accaduto di incontrare.
"Salve" dice. "Sono il maggiordomo" sorride sinistramente. "E anche la Guardia di Sorveglianza..."

Se hai un paletto di legno nel tuo equipaggiamento, puoi farla finita con questo tipetto al primo colpo (con un 6 o più, dal momento che non adoperi EJ). Senza paletto, dovrai combattere con lui sino alla morte... uno stato familiare per i vampiri. Possiede 38 PUNTI DI VITA, colpisce con un 3 o più e procura con i suoi denti +3 punti di danno. Se ti morde alla

gola (con un 12) non solo muori all'istante e corri di filato al **14**, ma perdi automaticamente 15 PUNTI DI VITA da quelli che avrai nella tua prossima reincarnazione. Non si scherza mica con i Vampiri. Se il cuginetto di Dracula ti uccide, vai al **14**. Se sopravvivi, vai al **204**.

150

È una piccola chiesa! Un bel posticino davvero, tutto in legno - come hai già avuto occasione di notare - e molto piccolo, tanto da poter contenere una congregazione di fedeli molto ridotta. È pulita e ben tenuta, e senza tutta quella muffa fungoide che sembra soffocare gli altri edifici da quando la Maledizione si è abbattuta su Camelot.

Scivoli dentro alla chiesetta e scopri che l'interno è grazioso quanto l'esterno. C'è anche un vecchio, che indossa un saio marrone di stoffa grezza: sta sistemando dei fiori selvatici sull'altare. Al rumore della porta, si volta e ti fissa con occhi scintillanti.

"Ce ne hai messo di tempo!" esclama.

"Come dite?"

"Per arrivare qui" spiega il vecchio.

"Volete dire che mi stavate aspettando?"

"Oh, sì. Ho avuto una visione del giovane eroe giunto per la Maledizione, e gli assomigli molto. Spero che tu non abbia dato ascolto a tutte quelle sciocchezze sul Mago Kran?"

"Il Mago Kran?" chiedi non cogliendo esattamente il senso di quella strana e inaspettata conversazione.

"È solo un allievo, sai. Non riuscirebbe a lanciare una maledizione nemmeno su un uovo marcio. Il vero problema è la Settima Sorella".

"La Settima Sorella?" chiedi.

"La Settima Sorella" ripete il vecchio. "Ora vattene: il tempo corre veloce".

"Ma non avete intenzione di dirmi chi è la Settima Sorella?"

"Non c'è tempo" risponde. Poi aggiunge misteriosamente: "Saturno si muove nell'Ottava Orbita, e Plutone formerà una triade con Urano, e noi tutti sappiamo cosa questo significhi, non è così?"

"È così?" chiedi stupefatto.

"Sì" afferma lui senza incertezze. "Spero tu abbia con te il tuo Scacciaspettri".

> Beh, che tu ce l'abbia o no, non andrai avanti di molto se continui a parlare con questo vecchio pazzo. L'unica cosa da fare, ovviamente, è di ritornare al **99** prima che diventi violento.

151

Fa freddo qui.

La cupola sopra la tua testa sembra di cristallo, e la temperatura, da quando hai messo piede nella sfera scintillante, si è *notevolmente* abbassata. Siamo sotto lo zero.

Ti muovi in avanti, ma già ti senti stordito. Dei cristalli di ghiaccio si stanno formando nell'aria, creando una specie di cortina di neve sottile che quasi ti impedisce di vedere dove stai andando. Ma la tua buona stella di

Qualche vandalo ha portato via la testa della statua.

avventuriero non ti ha ancora abbandonato; inciampi in una piattaforma di pietra lavorata, sulla quale si trova una scatola di metallo scintillante con tre leve sul coperchio. Una targhetta di ottone su un lato della scatola la identifica come:

MACCHINA DEL TEMPO

Spiegazione abbastanza chiara, non fosse per il fatto che la seconda piastra d'ottone sotto la prima non ha molto senso:

ISTRUZIONI
ATTENZIONE: L'USO SCORRETTO È PERICOLOSO
ATTENZIONE: USARE SOLO LA LEVA CORRETTA PER METTERE IN FUNZIONE
ATTENZIONE: L'USO DELLA LEVA SBAGLIATA PUÒ ESSERE FATALE
NOTA: SOLTANTO LA LEVA CORRETTA COLLEGHERÀ LE SEGUENTI PAROLE:

MORTO... (   ) ... AVANTI

È ora di decidere, Pip. Se scegli di tirare la leva di sinistra, vai al **166**. Se vuoi tirare quella al centro, vai al **187**, se invece preferisci quella di destra, vai al **194**.

152

Il tunnel scende per circa trenta metri e finisce in una rampa di scalini di pietra. Dal momento che ti sei dato la pena di arrivare fino a qui, scendi gli scalini e arrivi in una sala stretta e lunga. Appeso ad un piolo nella parete più lontana vedi il più strano elmo che ti sia mai capitato sotto gli occhi: è di metallo nero; delle luci scintillanti

danzano senza mai fermarsi nelle sue profondità, simili a stelle lontane in una notte d'inverno.
Non c'è nessun altro nella sala, ma tra te e l'elmo c'è una statua in ottone splendidamente lavorata di dimensioni naturali. Un'iscrizione sul piedistallo dice così:
"SOLTANTO IO POSSO DIRTI COME INDOSSARE IN MODO SICURO L'ELMO DI MORGREF".
Il che può anche essere vero, se non fosse per il fatto che questa statua non può dire niente a nessuno dal momento che qualche vandalo amante dell'avventura le ha staccato la testa.

Non c'è nessuna ragione particolare per cui tu debba indossare quell'elmo, dal momento che sei libero di tornare al **125** e proseguire da lì. Ma se vuoi farlo, fai attenzione perché può esserci un trucco da qualche parte.
In primo luogo, se per caso hai con te una testa di ottone, potresti tentare di sistemarla sulle spalle della statua al **189**. Se non hai nessuna testa di ottone, potresti tentare di chiedere ugualmente consiglio alla statua al **207**. O ancora puoi provare a prendere l'elmo senza altra esitazione al **213**.

153

Il terzo Zombi ha con sé un intero set di istruzioni per realizzare una Macchina Preistorica di Rotolamento! Non se ne vedono molte ai nostri giorni!

Se vai all'*Appendice III* in fondo al libro, troverai queste interessanti istruzioni. Inoltre, potrai usarle per realizzare per conto tuo una Macchina Preistorica

di Rotolamento, che potrebbe tornare utile più in là nel corso dell'avventura. Nel frattempo, puoi tornare al **75** e scegliere di nuovo.

154

Il corridoio si dirige a ovest fino a formare una congiunzione a T con un altro corridoio che va in direzione nord/sud. Esattamente sulla congiunzione, sulla parete di fronte di questo corridoio che va da nord a sud, c'è una porta.

Se desideri avere una descrizione precisa di questo corridoio nord/sud, vai al **163**. Se invece non ti interessa, e sei impaziente di aprire la porta, vai al **180**.

155

"Ehi, cosa pensi di fare!" ulula la Testa Stanley mentre cerchi di passare oltre.
"Azzannalo, Stanley!" grugnisce la Testa Charles.
A queste parole, il cane a due teste si avventa selvaggiamente contro di te.

Il guaio è che questo coso possiede 25 PUNTI DI VITA per testa, e devi farle fuori tutte e due prima che smetta di morderti. A proposito, questa belva azzanna procurandoti +3 punti di danno con un 5 o più, e colpisce due volte a ogni tuo colpo.
Se il bastardo ti uccide, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi aprire la cassa al **206**.

156

Mantieni l'equilibrio, Pip! Nell'istante in cui metti piede su questa sfera scintillante, ti ritrovi a traballare in cima a uno strapiombo a picco su un vuoto senza fine.
Ti guardi attorno e ti accorgi che ti trovi su una sottile superficie (nemmeno 2 metri x 2) circondata dal vuoto da ogni lato. E non sei nemmeno solo. Vedi accanto a te sulla piattaforma una vecchia armata di un trombone a stantuffo. "Vattene via!" grida lei. "Non c'è posto per due, qui! Stai lontano. Se ti avvicini di un millimetro, ti ammazzo!"
Il problema è che l'unico modo per andarsene dalla piattaforma è di passare oltre alla donna, poiché quella è la direzione che conduce ai sentieri. Avanzi verso di lei per spingerla gentilmente di lato, e la vecchia balza in avanti per attaccarti.

> A distanza così ravvicinata il trombone procura +7 punti di danno, nel caso lei riesca a soffiarci dentro (e lo farà con un 6 o più). La vecchietta possiede 30 PUNTI DI VITA. Ma il vero problema è che, se ottieni 5 o 7, hai perso l'equilibrio e devi precipitare al **14**. Anche se riesci a rimanere in piedi, questa vecchia bisbetica può ucciderti, nel qual caso non ti resta che andare al **14**.
> Se sopravvivi, ma hai esaurito le tue abilità di Esploratore di Sentieri, gioca due dadi e vai al paragrafo indicato nella Mappa 2. A meno che, ovviamente, tu non faccia 6, 9 o 12, nel qual caso hai generato nuove abilità di Esploratore per altri due paragrafi. Se ciò avviene (o se possiedi ancora qualche abilità di Esploratore) puoi andare a nord-ovest al **133**, o a sud-ovest al **170**.

157

"Che cosa è accaduto qui, Vostra Maestà?" chiedi senza indietreggiare come ti è stato consigliato, e rimanendo fermo dove sei.
"Siamo rimasti intrappolati a causa della Maledizione!" esclama il Re. "Se tu tentassi di liberarci, rimarresti sicuramente ucciso. La nostra unica speranza è che tu torni indietro e che cerchi di metter fine alla Maledizione!"

Dal momento che anche un Re può sbagliare, puoi sempre balzare in avanti e tentare di liberarli al **203**. Ma se ritieni sia cosa più saggia ritornare al **128**, puoi farlo.

158

"Vai con la mia benedizione!" esclama il Pondofilus Maximus vestito di porpora, levando una mano con gesto imperioso a indicare le diverse possibilità che ti sono offerte.
Che sono:

Se sei arrivato in questa sfera direttamente, o come Esploratore di Sentieri senza più abilità, gioca due dadi. Con qualsiasi numero, eccetto 6, 9 o 12, vai al paragrafo indicato nella Mappa 2. Se ottieni 6, 9 o 12 allora sei in possesso delle abilità di Esploratore per due paragrafi.
Se ora sei diventato un Esploratore di Sentieri, puoi dirigerti a est al **133** o a sud-est al **138**. In ogni caso, una volta arrivato, manterrai le tue abilità di Esploratore per un altro paragrafo, nel caso tu sopravviva alla prossima sfera.

continua

Se sei arrivato in questa sfera come Esploratore di Sentieri e possiedi ancora le tue abilità, puoi andare a est al **133** o a sud-est al **138**, ma, una volta arrivato, non manterrai più ALCUNA abilità.

159

Mantieni l'equilibrio, Pip! Nel momento in cui metti piede su questa sfera scintillante, ti ritrovi a traballare su uno strapiombo a picco su un vuoto senza fine.
Con una rapida occhiata vedi che ti trovi su una sottile piattaforma (larga poco più di due metri quadrati) circondata dal vuoto da ogni lato. E non sei solo. Sulla piattaforma c'è anche un vecchio, armato di una cornamusa.
"Vattene!" grida. "Non c'è spazio per due qui! Stai lontano! Se ti avvicini, ti ammazzo!"
Il guaio è che l'unico modo per lasciare questa piattaforma è passare oltre il vecchio, poiché i sentieri si trovano da quella parte. Ti fai avanti per spingere gentilmente di lato il vecchio, il quale balza in avanti per attaccare.

A questa distanza, la cornamusa procura +7 punti di danno, se il vecchio riesce a suonarla, il che accade con un 6 o più. Il vecchio possiede 30 PUNTI DI VITA. Ma il vero problema è che se fai 5 o 7, perdi l'equilibrio e precipiti direttamente al **14**. Anche se riesci a mantenere l'equilibrio questo vecchio irascibile può ucciderti, nel qual caso vai al **14**.
Se sopravvivi all'incontro, ma hai esaurito le tue abilità di Esploratore di Sentieri, devi giocare due dadi, e vai direttamente ai paragrafi indicati nella Mappa 2.

A meno che, naturalmente, tu non faccia 6, 9 o 12, nel qual caso hai generato nuove abilità di Esploratore per altri due paragrafi. Se ciò accade (o se possiedi ancora qualche abilità di Esploratore) puoi dirigerti a nord-est al **192**, o a sud-est al **151**, o a sud- sud-est al **137**.

160

Ti scagli contro di lui, brandendo EJ. Kran alza un dito sottile dal quale erompe un fascio di luce color porpora che si inarca contro di te, fa contatto con il tuo naso, e ti trasforma all'istante in un cubo di gelatina tremolante (al gusto di prugna).
"Eppure mi avevano detto che eri un avventuriero di un certo calibro!" sospira tristemente Kran.

Scivola pure tremolando al **14**.

161

La creatura dalla tunica color porpora scuote tristemente la grande testa, solleva la mano ossuta, e punta contro di te un dito sottilissimo.
"Sbagliato!" mormora, e fa partire un fascio di luce argentata.

Che ti spedisce di filato al **14**.

162

Che posto incredibilmente strano! Ti ritrovi in una vasta pianura (e una rapida occhiata alle tue spalle ti convince che la porta attraverso la quale sei passato è scomparsa,

Vedi una serie di sfere luminescenti collegate da una rete di passaggi.

e che al suo posto c'è ora un'imponente parete rocciosa impossibile da scalare).
Davanti a te si estende una ragnatela di sentieri, che collegano fra di loro una serie di sfere scintillanti e nebbiose. Il diametro delle sfere è più o meno il doppio della tua altezza. Lassù in alto, un sole blu splende immobile in un cielo privo di nubi.
Provi ad avanzare, ma cadi dritto disteso a faccia in giù!

> Un avventuriero di grande fiuto come te scoprirà presto il modo migliore per cavarsela, benché sia una faccenda un po' complicata fino a che non ci si abitua. Prima di tutto, guarda la Mappa 2 in fondo al libro: essa rappresenta il groviglio di sentieri e le relative sfere (la mappa, sia detto per inciso, ti comunica che sei sul Pianeta Astrale). Nessuna sfera è numerata, ma otto sfere hanno delle lettere, e i numeri dei paragrafi che ad esse corrispondono sono indicati nella tabella qui sotto. Per viaggiare sul Pianeta Astrale, devi giocare due dadi e confrontare il risultato con la tabella:

PUNTEGGIO	VAI ALLA SFERA
2	A
3	B
4	C
5	D
6*	ESPLORATORE DI SENTIERI
7	E
8	F
9*	ESPLORATORE DI SENTIERI

10	G
11	H
12*	ESPLORATORE DI SENTIERI

Come vedi, alcuni punteggi ti conducono direttamente in una sfera; se ottieni quei numeri, devi andare direttamente al numero di paragrafo indicato nella Mappa. Se invece ottieni 6, 9 o 12, sviluppi l'abilità di Esploratore di Sentieri Astrali per due paragrafi. Questo significa che, una volta arrivato in una sfera, puoi scegliere di dirigerti in un'altra sfera prendendo un altro sentiero, e quando lì avrai sbrigato i tuoi affari, potrai prendere un altro sentiero per un' altra sfera. Ogni punteggio di Esploratore di Sentieri ti permette di esplorare solo DUE sentieri. Dopo di che perdi le tue abilità di Esploratore, fino a quando non ottieni di nuovo un 6, un 9 o un 12.

Se i dadi ti mandano due volte alla stessa sfera, scoprirai che, qualsiasi cosa tu abbia deciso di fare la prima volta, le cose non sono cambiate: la sfera, come ciò che contiene, rimane assolutamente immutata.

Sembra tutto molto complicato, ma prova a giocare i dadi e vedi cosa succede.

163

Il corridoio va in direzione nord/sud. Sia all'estremità nord che all'estremità sud si congiunge a T con altri due corridoi che procedono in direzione est/ovest. Circa a metà della parete orientale c'è un corridoio laterale che si dirige a est. Vicino all'estremità nord, nella parete occidentale, un altro corridoio si dirige a ovest. Ci sono

anche due porte nel muro occidentale: una di fronte al corridoio laterale che va a est, l'altra un po' più in giù, a sud.

Complicato, vero? Se desideri entrare nel corridoio est/ovest all'estremità sud, vai al **148**. Se preferisci esplorare il corridoio est/ovest all'estremità nord, vai al **110**. Il corridoio laterale che va a est è al **154**. Il corridoio laterale che va a ovest è al **111**. La porta più a nord nel muro occidentale ti porterà al **180**. La porta più a sud nello stesso muro va al **119**.
Se vuoi andare da qualche altra parte, non ti resta che scavare, o volare.

164

Ricordi bene i giorni in cui i dignitari di Avalon sedevano in questa sala in attesa dell'udienza del Re. Ora non si potrebbero sedere da nessuna parte: le sedie sono state tutte distrutte.
Un po' della materia fungoide si è insediata anche qui dentro: segno che, da quando la Maledizione si è abbattuta su Camelot, la sala non è stata più usata.

Ora torna alla mappa e decidi dove andare.

165

Ti avvicini al gattino di sinistra, che si alza in piedi e ti porge pigramente un biglietto da visita. Sul biglietto c'è scritto:

SONO TENUTO A INFORMARTI CHE SONO ESPERTO DI KARATE E CHE LE MIE MANI E I MIEI PIEDI SONO

REGISTRATI PRESSO LE AUTORITÀ COME ARMI PERICOLOSE.

Firmato
Felix Terribilis di Sinistra

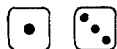
Sei sicuro di voler litigare con un Karate Kat? Se sì, vai al **135**.
Se hai cambiato idea, puoi sempre cercare qualcos'altro al **180**.

166

La temperatura precipita a 1 milione di gradi sotto lo zero, cosa scientificamente impossibile tranne, naturalmente, sul Pianeta Astrale.
Il tuo corpo si congela all'istante.

Ma puoi scongelarti con calma al **14**.

167

"Kran, non è vero?" gridi. "Il Mago Malvagio che ha lanciato la Maledizione su Avalon? Diavolo di bassa lega! Verme schifoso! Perfido delinquente! Maledetto..."
"Ehi, dico, stai calmo" ti interrompe Kran. "Incomincio a sospettare che non sei venuto per salvarmi".
"Salvarti?" boccheggi. "Sono venuto per spezzarti le ossa!"
"No, non fare così!" protesta Kran. "So che mi hanno fatto una pessima pubblicità ultimamente, ma non avrei mai pensato che un avventuriero del tuo calibro potesse darvi ascolto".
"Pessima pubblicità?" chiedi aggrottando la fronte e sentendoti un po' il Piccolo Sir Echo.

"La gente ha messo in giro le voci più terribili sul mio conto" spiega Kran. "E neanche una vera. Posa la spada per un minuto e ti spiegherò".

Hai intenzione di ascoltare questo individuo troppo gentile e dalla lingua morbida, e posare EJ? Se sì, vai al **174**. Se invece preferisci scagliarti contro di lui brandendo con furia EJ, vai al **160**.

168

È pieno di segatura! Ti metti furiosamente a scavare, come un cane che dissotterri un osso, ma non ottieni altro risultato se non quello di fare un bel po' di confusione. La segatura è ancora tutta lì.
Ti volti disgustato, ma un pensiero ti colpisce all'improvviso e ritorni a esaminare il baule.
Di certo ha un doppio fondo. Adoperando EJ...
"Ehi, dico, non vorrai mica adoperarmi come cacciavite?" protesta EJ.
...come un cacciavite, apri il compartimento segreto. Sul fondo vedi un delicato amuleto di smeraldo appeso a una catena d'argento. Accanto all'amuleto c'è un rotolo di pergamena che lo identifica come l'Amuleto di Sarabanda.

Può davvero trattarsi di una scoperta di valore, anche se l'inchiostro della pergamena è tanto scolorito che non riesci più a leggere le istruzioni magiche. Meglio decidere ora se indossarlo, se portarlo con tè, oppure (scelta improbabile, conoscendoti) lasciarlo qui.
Se hai esaurito le tue abilità di Esploratore, devi giocare due dadi e andare direttamente al paragrafo

Dal muro esce un braccio di pietra.

indicato nella Mappa 2. A meno che, ovviamente, tu non ottenga 6, 9 o 12, nel qual caso hai generato nuove abilità di Esploratore per altri due paragrafi. Se ciò avviene (o se possiedi ancora qualche abilità di Esploratore) puoi dirigerti a ovest al **122**, nord-ovest al **120**, o a sud-est al **156**.

169

Ebbene, ce l'hai fatta! Il braccio di pietra che fuoriesce dal muro apre la mano mentre ti avvicini, e lascia cadere la borsa (che contiene un interessante gruzzolo di monete d'oro) sul pavimento.
La raccogli e la apri velocemente. Deliziosa scoperta! Contiene non meno di 1.000 Pezzi d'Oro nuovi di zecca, e una piccola pillola bianca.

Senza dubbio porterai con te l'oro, ma se vuoi inghiottire la pillola, devi andare - adesso o più tardi - al **183**. Altrimenti torna al **163** e continua la tua esplorazione.

170

Sfere dentro a sfere... questa sfera qui, infatti, è piena di bollicine. Normalissime bolle di sapone, a giudicare dal gusto, ma più di qualcuna contiene del fumo verdastro. E ogni volta che ti imbatti in una delle bollicine con il fumo dentro, avviene una sorta di esplosione, come se si trattasse di un piccolo vulcano: gran bello spettacolo. Delle altre bollicine, alcune hanno forma più allungata che sferica, e fluttuano nell'aria simili a sigari trasparenti. "Scusami!" dice EJ a voce alta.

"Cosa c'è, EJ?"
"Hai visto che cosa produce tutte queste bolle?"
Distogli lo sguardo dalle bollicine e guardi nella direzione che EJ ti indica. Con grandissima sorpresa vedi rannicchiato su un cuscino un Nomart Mangiafuoco.
La creatura, che assomiglia vagamente a un Koala di quasi due metri vestito da Arlecchino, sta eseguendo uno di quegli incredibili giochi di abilità per i quali la sua razza è famosa: 19 clave in aria allo stesso tempo. Ogni clava porta inciso sulla cima un teschio e una lettera, o un numero. Alle volte sembra quasi che le lettere delle clave formino delle parole, ma si muovono così veloci che non riesci a capire quali siano queste parole. Concentrandoti un po' riesci a distinguere le lettere e i numeri:

QU 5 19 T 15 N 15 14 5 UN1 IN 4 9 3 AZI 15 NE 21 T 9 L 5

"Vai in pace" dice il Nomart improvvisamente, facendo uscire una fila di bollicine dalle orecchie.

La migliore offerta della giornata senza dubbio, e un bel diversivo all'essere continuamente attaccato da mostri che non hai neanche provocato.
Se hai esaurito le tue abilità di Esploratore di Sentieri, gioca due dadi e vai direttamente al paragrafo indicato sulla Mappa 2. A meno che, ovviamente, tu non ottenga 6, 9 o 12, nel qual caso hai generato nuove abilità di Esploratore per altri due paragrafi. Se ciò accade (o se possiedi ancora abilità di Esploratore) puoi dirigerti a nord-est al **156**, a nord-ovest al **138**, o a sud-est al **143**.

171

Questo corridoio corre in direzione nord/sud, e svolta a est a entrambe le sue estremità. C'è comunque un corridoio laterale che si dirige anch'esso a est, a circa tre metri a sud dell'estremità a nord.

Puoi imboccare il corridoio laterale al **111**.
Il corridoio che va a est dall'estremità a nord, al **110**.
O il corridoio che va a est dall'estremità a sud, al **148**.

172

C'è un intero contingente di dodici Guardie del Re qui dentro, e tutte morte (per non dire putrefatte).
Chiunque, o qualunque cosa, abbia lanciato la Maledizione su Camelot ha un sacco di cose di cui rispondere. Le due porte a sud conducono, ricordi, al cortile esterno. Non sai invece dove conducano le altre due porte.

Ora torna alla pianta e decidi.

173

"Qual è l'indovinello, o Potentissimo Maximus?" chiedi in tono altisonante, accarezzando furtivamente il pomello di EJ nella speranza di riuscire a sferrargli un colpo fulmineo in qualche momento.
"L'indovinello è questo" intona gravemente la creatura vestita di color porpora. "Dove è possibile trovare una Macchina Preistorica di Rotolamento ai nostri giorni?"
Lo fissi a bocca aperta.

Se possiedi per caso una Macchina Preistorica di Rotolamento, vai al **158**. Se non ce l'hai, forse riesci

a ricordare quale tra gli Zombi fungoidi era in possesso delle istruzioni. Se pensi sia il primo Zombi, vai al **147**. Se pensi sia il secondo, vai al **161**. Se credi sia il terzo, vai al **182**. Se non ti ricordi affatto quale Zombi fosse, o se non vuoi sprecare il tuo tempo per rispondere a un indovinello così stupido, puoi sempre cercare di distruggergli la dentatura al **201**.

174

Esitando un po', e senza mai staccargli gli occhi di dosso, posi EJ contro la porta della cella. "Va bene" dici a Kran in tono secco e deciso, "sentiamo la tua storia".
"Non c'è molto da dire, in realtà" sospira lui. "Prima di tutto, non sono un vero mago... sono un illusionista. L'unica vera magia che conosco è come generare un lampo di luce rossa che trasforma la gente in gelatina al gusto di prugna. Tutto il resto è trucco. Me la cavo abbastanza bene nel far sparire gli elefanti, e sono specializzato nel liberarmi da catene, o nell'uscire da casse chiuse a chiave... un illusionista, come ho detto".
"E com'è che non sei stato capace di uscire da questa cella?" chiedi sospettoso.

"Ho detto di essere un illusionista, ma non ho detto di essere un bravo illusionista. La maggior parte delle casse da cui esco hanno un doppio fondo, e anche se me la cavo bene con i lucchetti, beh, questa cella ha un chiavistello esterno: non sono riuscito a combinare niente. Così, ero destinato a rimanere qui fino a quando un prode avventuriero non fosse sopraggiunto a liberarmi".
"Allora non hai lanciato tu la Maledizione su Camelot?"
"Non saprei farlo".
"Allora" chiedi, "chi è stato?"
Kran si guarda nervosamente alle spalle. "Il Fantasma Grunweazel!" sibila.
D'un tratto un suono simile a quello di un'intera orchestra riempie l'aria... *Dum da dum dum!*
Balzi all'indietro nel tuo abituale movimento di karateka. "Che cos'era?"
"Oh, ignoralo" ti consiglia il Mago Kran. "Succede sempre quando si pronuncia quel nome terribile".
"Il Fantasma Grunweazel?"
Dum da dum dum!
"Sì" risponde Kran. "Significa che il Fantasma Grunweazel..."*Dum da dum dum!*... "è una creatura che vive nello spaventoso Pianeta Astrale, e chiunque voglia ucciderlo deve recarsi lì per trovarlo".
"Perdiana!" esclami. "Ma come fa un prode avventuriero a raggiungere il Pianeta Astrale?"
"C'è un Cancello Megalitico in cima alla Collinetta del Tempio di Glastonbury. Ma per arrivarci dovrai superare il Grande Wyrm Guardiano, il che significa dover prima liberare lo Scudo Riflettente di Pendragon... un affare un po' complicato".

"Sai dove posso trovare lo Scudo Riflettente di Pendragon?" chiedi andando dritto al cuore della faccenda.
Kran scuote il capo. "No. Ma posso dirti questo: senza la Chiave Universale, non potrai aprire il baule nel quale Pendragon nascose lo Scudo".
Pianeti Astrali, Grandi Wyrm Guardiani, Scudi Riflettenti, e ora anche una Chiave Universale! Questa avventura si sta rivelando un intrigo monumentale, non c'è dubbio.
Sospiri profondamente. "Ovviamente tu non sai dove posso trovare questa Chiave Universale?" chiedi.
Kran sorride amabilmente. "Nella mia tasca" risponde. "E sarò felicissimo di lasciartela prendere come ricompensa per avermi liberato".

Che piacevole colpo di scena, in questa storia. Ora sei in possesso della Chiave Universale, e tutto ciò che ti serve è trovare lo Scudo Riflettente, sconfiggere il Wyrm Guardiano, salire la Collinetta del Tempio di Glastonbury, trovare il Cancello Megalitico, viaggiare verso il Pianeta Astrale, scovare il Fantasma Grunweazel *(Dum da dum dum!)* e ucciderlo per porre fine alla Maledizione di Camelot.
Per ora, comunque, è meglio che torni al **75** e che scegli un'altra volta.

175

Sei entrato in un corridoio stretto, con una rampa di scale che sale verso l'alto all'estremità ovest, e una parete spoglia all'estremità est.

Gli scalini portano al **113**. Cercare di attraversare la parete spoglia ti porterebbe probabilmente all'ospe-

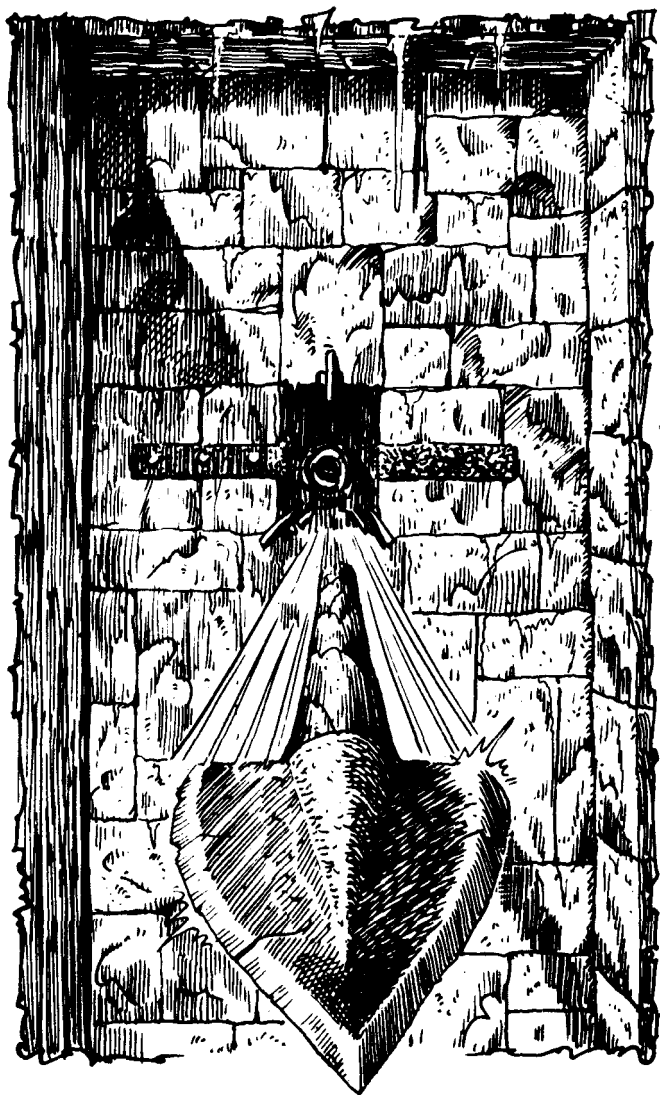
dale con un feroce mal di testa, ma se ti va di cercare una porta segreta nascosta, vai al **186**.

176

Questa cameretta veniva usata da Re Artù per vestirsi prima delle udienze ufficiali. Nella stanza vedi due tazze vuote. L'armadio contiene ancora il copricapo di ermellino, ma noti che è stato ridotto a brandelli.
Dietro un pannello sulla parete orientale scopri una porta semi-segreta che Artù era solito usare per raggiungere il corridoio e recarsi nei suoi appartamenti privati. Ma la porta si è incastrata, e non riesci a far nulla per aprirla.

Il che significa che puoi soltanto ritornare alla pianta e prendere un'altra decisione.

177

Krrr-pinggg!
È una trappola! Dietro la porta non c'è che una parete spoglia, nella quale è stato abilmente sistemato un meccanismo a molla che fa partire una lancia contro chiunque sia abbastanza sciocco da aprire la porta.

Aaaah . . . era una trappola!

Il che ci lascia questo dubbio: la lancia ti ha infilzato come uno spiedino o no? Gioca due dadi. Se ottieni 7 o più, la lancia ti ha mancato. Se fai meno di 7, sei stato colpito. In questo caso, gioca di nuovo i dadi e togli il risultato dai tuoi PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sopravvivi, l'unica cosa da fare è tornare al **102**.

178

Sei in piedi su una soffice distesa erbosa sulla quale si innalza una splendente cupola dorata. Ma non passi molto tempo ad ammirarla, perché la tua attenzione viene attratta da una figura accovacciata a meno di tre metri da te, dalla forma... sì! Proprio di ragno gigante, con quattro zampe pelose, quattro enormi artigli, e il muso di gatto!
"Craw-craw!" fa la creatura... e avanza verso di te.

Si tratta, Pip, di un Namwarc (come capisci dal caratteristico verso). È molto lento, e per ogni suo colpo tu colpisci due volte. Ma possiede ben 40 PUNTI DI VITA e la sua armatura naturale toglie 4 punti da ogni colpo che riesci a mandare a segno. Se il Namwarc ti uccide, vai al **14**.
Se sopravvivi, le cose si fanno un po' complicate.
Se sei arrivato in questa sfera senza più abilità di Esploratore di Sentieri, gioca due dadi. Con qualsiasi numero, tranne 6, 9 o 12, vai al paragrafo indicato alla Mappa 2. Con un 6, un 9 o un 12 sei in possesso delle abilità di Esploratore per DUE paragrafi.

continua

Se ora sei diventato un Esploratore di Sentieri, puoi dirigerti a nord al **132**, a ovest al **215** o a est al **205**. In ogni caso manterrai le tue abilità di Esploratore per un altro paragrafo, nel caso tu sopravviva alla prossima sfera.

Se sei arrivato in questa sfera con ancora abilità di Esploratore, puoi dirigerti a nord al **132**, a ovest al **215**, o a est al **205**, ma, una volta arrivato, non manterrai più ALCUNA abilità.

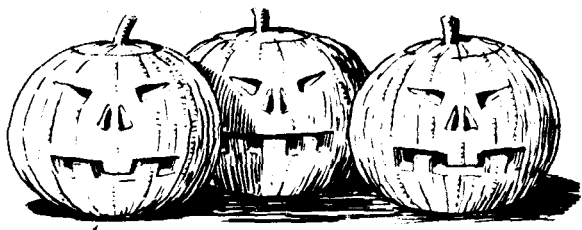
179

Almeno questa zona non è cambiata. Il cortile esterno di Camelot è sempre stato un posto molto brutto, come è brutto adesso. L'erbaccia cresce nelle fessure tra i lastroni di pietra, e i resti di un carro rotto sono appoggiati contro il muro.

Ma almeno puoi lasciare il Castello da qui, se vuoi, attraversando l'arcata ed entrando nel passaggio al **199**.

Consulta la tua pianta e decidi.

180

Che stanza curiosa (trovi lo schema in fondo al libro alla Mappa 4)! Il pavimento è a piastrelle di marmo, bordato di un mosaico che corre tutto attorno alla stanza. Esattamente di fronte alla porta ci sono, una dietro all'altra, tre zucche giganti, con intagliate delle facce ghignanti, come si fa per le lanterne di Halloween.

Verso il bordo più lontano della sala vedi due massicce colonne di marmo, scolpite in forma di giganteschi punti di domanda. Intarsiato nel pavimento davanti alle due colonne c'è un grande (e spaventoso) teschio con due ossa incrociate. A fianco del teschio si trovano due begli esemplari del rarissimo *Felix Terribilis* dalla coda lunga, originario dell'Isola di Man: probabilmente il più pericoloso dei felini in circolazione, compresa la tigre dalle zanne a sciabola.
Seduto tra le due colonne, incurante dei due temibili gatti, c'è un simpatico coniglietto in giacca rosa, che ti saluta con la zampetta in maniera molto amichevole.
Ma la cosa più interessante è il braccio di pietra che esce dall'angolo sinistro del muro. La mano di pietra tiene stretta una grande borsa di cuoio sulla quale qualcuno ha tracciato il simbolo universalmente conosciuto della

Corporazione degli Orefici. Il che significa, Pip, che quella borsa è piena zeppa d'oro.

Abbiamo comunque un problema qui. Se desideri raggiungere la borsa, puoi farti strada attraverso le colonne e passare accanto all'amichevole coniglietto. Ma ciò significherebbe calpestare il teschio e le ossa incrociate al **193**. Se ti sembra meglio evitare il teschio e le ossa, sei costretto a passare accanto ai temibili felini di Man, quello di sinistra al **165**, quello di destra al **116**. Un'alternativa, naturalmente, sarebbe quella di lasciar perdere la borsa di cuoio e tornare nel corridoio al **163**. Se hai appetito, puoi anche cercare di mangiare un pezzo di zucca al **140**.

181

Fa freddo qui.
La cupola sopra la tua testa sembra fatta di cristallo, e la temperatura, da quando hai messo piede in questa sfera scintillante, è scesa *sensibilmente*. Infatti è sotto zero.
Ti muovi in avanti, sentendoti un po' intorpidito. Dei cristalli di ghiaccio si formano nell'aria davanti a te, simili a una cortina di neve sottilissima. Ti riesce difficile vedere quello che succede, ma la tua buona stella di avventuriero funziona ancora: inciampi subito in una piattaforma di pietra lavorata, sulla quale c'è una scatola metallica con tre levette sul coperchio. Una targhetta di ottone su un lato identifica la scatola come:

MACCHINA DEL TEMPO

Chiarissimo. Solo che le istruzioni incise su un'altra targhetta sopra la prima non sembrano aver molto senso:

ISTRUZIONI
ATTENZIONE: L'USO SCORRETTO È PERICOLOSO
ATTENZIONE:PER METTERE IN FUNZIONE USARE SOLTANTO LA LEVA GIUSTA
ATTENZIONE: L'USO DELLA LEVA SBAGLIATA PUÒ RIVELARSI FATALE
NOTA BENE: SOLO LA LEVA GIUSTA COLLEGHERÀ QUESTE PAROLE:

NESSUNO...(   )... FUORI

È ora di decidersi, Pip. Tiri la leva di sinistra? Vai al **209**. Quella al centro? Vai al **220**. Quella di destra? Vai al **214**.

182

"Vai con la mia benedizione!" esclama il Pondofilus Maximus vestito di porpora. Solleva imperiosamente una mano ossuta a indicare le tue possibili opzioni.
Che sono le seguenti:

Se sei arrivato in questa sfera direttamente, o come Esploratore di Sentieri senza più abilità, gioca due dadi. Con qualsiasi numero, tranne 6, 9 o 12, vai al paragrafo indicato nella Mappa 2. Se fai 6, 9 o 12, sei in possesso delle abilità di Esploratore di Sentieri per DUE paragrafi.
Se ora sei diventato un Esploratore di Sentieri, puoi dirigerti a est al **133**, o a sud-est al **138**. In ogni caso

Prima che tu possa aprir bocca la testa ti esplode.

manterrai le tue abilità di Esploratore per un altro paragrafo, nel caso tu sopravviva alla prossima sfera. Se sei arrivato in questa sfera come Esploratore di Sentieri con ancora qualche abilità, puoi dirigerti a est al **133**, o a sud-est al **138**, ma, una volta arrivato, non avrai più a disposizione ALCUNA abilità.

183

Metti in bocca la pillola, che frizza un po' prima che tu la inghiotta.
"Hai mal di testa?" chiede EJ curiosa.
La ignori e aspetti. Per un attimo non succede niente.
"Ti senti meglio?" chiede EJ, sollecita.
Apri la bocca per dirle di stare zitta, ma prima che tu riesca a pronunciare una sola sillaba, la tua testa esplode.

Vai al **118**.

184

Sei entrato in un luogo di desolazione totale, che sembra estendersi in un vuoto senza fine (un gioco di luci, senza dubbio, ma molto suggestivo).
Mentre avanzi un'improvvisa malinconia si impossessa del tuo spirito, e cupi pensieri del temutissimo **14** ti riempiono la mente.
Percepisci un movimento accanto a te e scopri che la vecchia EJ è preda degli stessi sentimenti: sta tentando di suicidarsi infilzandosi la lama nel pomello.
"Non farlo, EJ!" ordini con voce ferma.
Ma è ovvio che c'è qualcosa, in questo luogo, in grado di condurre un'anima alla più completa disperazione.

Meglio scoprire se il tuo innato ottimismo può resistere. Gioca due dadi. Se fai da 1 a 5, puoi precipitare nella più nera disperazione al **14**. Se fai 6 o più, hai di nuovo il pieno controllo della situazione.
Se non hai più abilità di Esploratore, gioca due dadi e vai al paragrafo indicato nella Mappa 2. A meno che tu non abbia fatto 6, 9 o 12, nel qual caso sei in possesso di abilità di Esploratore per altri due paragrafi, e puoi dirigerti a nord-est al **143**, o a sud-est al **205**, con abilità per ancora un solo paragrafo.
Se sei arrivato qui con ancora una riserva di abilità, vai a nord-est al **143**, o a sud-est al **205**, ma, una volta arrivato, non disporrai più di ALCUNA abilità.

185

Beh, proprio come ricordavi: le stalle di Camelot. Sono piene di paglia marcia e vecchio concime, e senza cavalli.

Cerchi tra la paglia senza trovare niente. Esamini le pareti e le porte, sollevi lo sguardo al soffitto, ma ancora niente. Esamini il pavimento e trovi una botola nascosta.

Vai al **216**.

186

Esamini diligentemente la parete con il naso a pochi centimetri dalla pietra.

Gioca due dadi. Se ottieni da 2 a 5, non riesci a trovare nessuna porta nella parete, nel qual caso ritorna al **175**. Se ottieni 6 o più, una porta si apre per condurti direttamente al **115**.

187

Sta facendo più caldo! Per Giove, se non era una prova difficile questa! Per fortuna sei l'avventuriero più intelligente che sia mai capitato in questo mondo dopo il giovane Bert Einstein nel 1903.
Muovi i piedi e soffia sulle mani, e poi andiamocene di qui prima che la macchina si rompa.

Se hai esaurito le tue abilità di Esploratore di Sentieri, gioca due dadi e vai al paragrafo indicato nella Mappa 2. A meno che, ovviamente, tu non faccia 6, 9 o 12, nel qual caso hai generato nuove abilità per altri due paragrafi. Se possiedi ancora qualche abilità di Esploratore, le possibilità che ti si presentano sono a nord-ovest al **159**, a nord-nord-ovest al **202**, a est al **129**, o a sud-est al **132**.

Dalla porta esce una mano gigantesca.

188

Volti la schiena alla porta.
"Attento!" grida EJ.
Guardi velocemente alle tue spalle e vedi che la porta si è aperta, e che da essa sta emergendo una mano gigantesca. Estrai EJ, ma ormai è troppo tardi.

La mano gigante ti afferra e ti trascina al **162**.

189

Sistemi la testa di ottone (che fino ad ora è stata assolutamente inutile) sulle spalle della statua di ottone.
"Okay, parla!" grugnisci, schiaffeggiandole la faccia un paio di volte per incoraggiarla.
"Non ce n'è affatto bisogno, mio caro" dice la testa, con un marcato accento della Cornovaglia. "Una semplice domanda sarebbe stata sufficiente". Starnutisce, traballa pericolosamente, ma mantiene l'equilibrio sulle spalle.
"Va bene" dici. "Che mi dici dell'Elmo?"
"È l'unica protezione possibile contro il Fantasma Grunweazel. Ma ti uccide, se non ti ricordi di pronunciare la parola 'Pazzo' nell'indossarlo".

Che scoperta! Una protezione contro il Fantasma Grunweazel! Corri a indossare l'Elmo (mormorando scioccamente 'pazzo'). Poi afferri la Testa di Ottone - potrebbe sempre tornare utile ancora una volta - e torni velocemente al **125**.

190

Proprio come ricordavi: le stalle di Camelot. Sono piene di paglia marcita e vecchio concime, e senza cavalli.

Cerchi nella paglia senza trovare niente. Esamini le pareti, le porte, guardi il soffitto, ma ancora niente. Esamini il pavimento e non trovi niente.

Ritorna alla pianta e cerca un'altra destinazione.

191

Avanzi di un passo.
"Prendilo!" esclama una testa del cane.
"Oh, suvvia, Stanley" ringhia l'altra testa. "Lascia che l'avventuriero dia un'occhiata al baule!"
"Certo che no, Charles" risponde seccamente la prima. "È nostro dovere fare la guardia!"
"Non vedo perché, Stanley... non c'è niente di interessante dentro: niente ossi, né biscotti, e nemmeno un pallone per giocare".
"Sei troppo frivolo, Charles" ringhia la Testa Stanley. "Sai pensare solo a mangiare e giocare. Dov'è il tuo senso del dovere?"
"Scusatemi..." ti intrometti. Le due teste si voltano subito verso di te. "Non ho mai incontrato un cane parlante prima d'ora". Ci pensi un attimo."E tanto meno un cane con due teste, se è per quello".
"Devi aver condotto un'esistenza piuttosto monotona" osserva la Testa Charles.
"Non esattamente" rispondi. "Ma, dal momento che potete parlare, mi chiedevo... non potrei dare un'occhiatina al baule? Mi dispiacerebbe davvero dovervi ammazzare per farlo".
Le due teste si mettono a ridacchiare. "*Ammazzarci?* Stai scherzando!" aggiunge la Testa Stanley. "A colazione mangiamo dragoni, noi!"

"*Tu* mangi dragoni a colazione, maiale che non sei altro!" esclama la Testa Charles. "Non me li hai fatti neanche assaggiare!"
"Non è vero!" esclama la Testa Stanley. "Dividi sempre e comunque: questo è il mio motto... lo sai bene!"
"Non so niente del genere, io! E lascia che ti dica..."

Hai intenzione di rimanere qui tutto il giorno ad ascoltare questo stupido bastardo che fa baruffa con se stesso, o vuoi approfittare dell'opportunità per scivolargli accanto e dare una rapida occhiata al baule? A meno che tu non voglia andare al **163** (cosa alla quale hai perfettamente diritto), gioca due dadi. Se fai 3 o più di 3, vai al **200**. Se ottieni meno di 3 (cioè 2), vai al **155**.

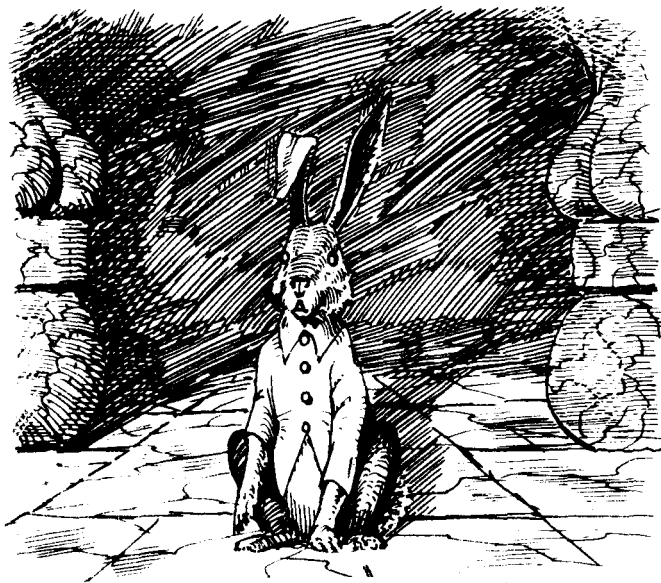
192

Che delusione (o forse, che sollievo)! Questa sfera è completamente vuota. O almeno, così sembra.
"Dubito che sia vuota" osserva EJ fastidiosamente. "Perché non dai un'occhiata in giro?"
Dopo averlo fatto scopri che la prima impressione era proprio esatta.

Il che ti lascia diverse alternative. Prima di tutto, se hai esaurito le tue abilità di Esploratore di Sentieri, devi giocare due dadi e andare direttamente alla sezione indicata nella Mappa 2 in fondo al libro. A meno che, ovviamente, tu non ottenga 6, 9 o 12, nel qual caso hai generato nuove abilità di Esploratore per due paragrafi. Se ciò accade (o se hai ancora

qualche abilità) puoi dirigerti a est al **146**, a sud-est al **202**, o a sud-ovest al **159**.

193

Strano davvero! Non è successo niente. Hai camminato alla sinistra del teschio intarsiato nel pavimento e non è successo niente. Immaginavi che ci fosse qualche trappola, una buca con punte avvelenate, o un congegno di teleport, o una caduta di lava dal soffitto, o qualcosa del genere. Ma il pavimento è solido, e non c'è ombra di magia qui.

Perché mai, uno si chiede a questo punto, qualcuno si è dato la briga di intarsiare un teschio con ossa incrociate nel pavimento?

Ringraziando i tuoi santi protettori (che sono stati davvero pochi fino ad ora) ti allontani dal teschio, e avanzi in mezzo alle due enormi colonne a forma di punti di domanda trattenendo nervosamente il respiro.
Di nuovo niente. Il che è davvero strano, perché in avventure di questo tipo è facile imbattersi in passaggi obbligati che ti costano la pelle. Ma non questa volta.
Ringraziando i tuoi santi protettori (che pare stiano aumentando di numero), avanzi attraverso le due colonne, fermandoti soltanto ad accarezzare la testa del simpatico coniglietto.
Che balza in avanti come una mangusta per colpirti alla gola!

> Ecco perché c'era un teschio con le ossa incrociate! Questa simpatica bestiola deve essere un Coniglio Vorpal, un mostro dall'aspetto rassicurante ma di una ferocia terrificante. Il Coniglio Vorpal possiede 55 PUNTI DI VITA, colpisce con un 5, e procura +2 punti di danno grazie ai suoi denti prominenti. Il che non sarebbe poi tanto male (tranne che per i PUNTI DI VITA); ma stai a sentire questa: con un 6 o un 12 il Coniglio Vorpal ti fa schizzare le cervella uccidendoti più o meno all'istante. Se il Coniglio Vorpal ti uccide, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi continuare verso il braccio di pietra con la borsa al **169**.

194

La temperatura precipita a 1 milione di gradi sotto zero, il che, naturalmente, è scientificamente impossibile tranne che sul Pianeta Astrale.

La scala scende fino a una grande sala, piena di . . .

Il sangue ti si gela all'istante.

Ma ti puoi scongelare con calma al **14**.

195

Scendi le scale con prudenza, pronto a sguainare EJ. Mentre avanzi, quel curioso rumore, quel *blob*, aumenta sensibilmente, e un fetore soffocante ti assale le narici. Noti che le pareti della scalinata sono coperte dalla stessa muffa fungoide putrescente che c'è all'esterno del Castello. Ciò nonostante resisti, e quando raggiungi il tredicesimo scalino la materia fungoide incomincia a balugìnare, emettendo una pallida luce soprannaturale.
"Torna indietro!" sussurra debolmente una voce. Ma, debole o no, la voce ha un suono familiare.
"Torna indietro!" dice un'altra voce, altrettanto debole e altrettanto familiare.
"Ti prego, torna indietro!" grida una voce femminile.
"Oui" aggiunge un'altra voce debolmente. "Vous dovete aller indietro!" E questa voce, che di tanto in tanto parla nel suo francese natìo, è assolutamente riconoscibile come quella di Sir Lancillotto del Lago!
Ignori il consiglio e scendi per ancora uno scalino. All'improvviso vedi tutto: la scalinata conduce in una stanza a forma di fossa, tutta piena di muffa fungoide. Intrappolati come mosche nella tela di un ragno vedi l'intera Compagnia della Tavola Rotonda: Re Artù, la Regina Ginevra, Lancillotto, Pellinore, Galahad, Percival, Mordred e tutti gli altri: tutti coperti fino al collo di muffa fungoide, e tutti in pessimo stato.

Ancora un passo e ti ritrovi nella muffa anche tu, Pip. Se desideri tuffarti per tentare un salvataggio da folli, vai al **203**. Se preferisci cambiar aria (e chi potrebbe biasimarti?) vai al **157**.

196

Procedi cautamente giù per il cratere, lasciando nella polvere delle impronte chiaramente visibili dietro di te. Mentre ti avvicini vedi che l'edificio è stato costruito davvero con gusto squisito: un castello perfetto, ma tutto in miniatura. Non più grande di un cottage per la pesca. Raggiungi i cancelli principali (in realtà delle dimensioni di una porta normale) e stai per bussare quando noti un'iscrizione nell'arcata sopra la tua testa che dice:

QUESTA CASA È PROTETTA DAGLI IMPIANTI
DI SICUREZZA DELLA
DITTA MERLINO LTD.
(Specializzata in sistemi d'allarme e cani da guardia).

È una delle stupide abitazioni di Merlino! Ne ha un po' dappertutto, una più eccentrica dell'altra! Di solito non ci abita mai: certo non mette piede in questa qui da molto tempo, a giudicar dall'aspetto. Ma non importa. Quel che importa è che potrebbe esserci da qualche parte un po' di magia, o qualche Pozione Risanante, o qualcosa di molto utile.
Ciò nonostante, esiti ancora.

Il problema è quell'iscrizione lassù. È proprio tipico di Merlino fare un incantesimo in un posto come questo, e persino bussare potrebbe esserti fatale. Ma

nemmeno i suoi incantesimi funzionano, dopo la Maledizione, e se ce ne fosse uno qui risalirebbe a molti anni fa. Potrebbe quindi aver esaurito il suo effetto.
Se vuoi rischiare, vai al **149**. Altrimenti puoi sempre tornare al **125** e scegliere di nuovo.

197

Vai al **14**.

198

Sei entrato in un luogo di completa desolazione, che sembra estendersi in un vuoto infinito (un gioco di luci senza dubbio, ma molto suggestivo).
Mentre cammini, una cupa depressione si abbatte sul tuo spirito e pensieri del temibile **14** riempiono la tua mente.
Senti un movimento vicino a te e vedi che EJ è preda degli stessi sentimenti, poiché sta tentando il suicidio cercando di conficcarsi la lama nel pomello.
"Non farlo, EJ!" ordini in tono fermo.
Ma è chiaro che in questo posto c'è qualcosa in grado di condurre facilmente un uomo alla più completa disperazione .

Meglio stare a vedere se il tuo innato ottimismo è in grado di resistere. Gioca due dadi. Se fai da 2 a 5, sei finito: scivola in lenta disperazione al **14**. Se fai 6 o più, hai di nuovo la situazione sotto controllo.
Se non possiedi più abilità di Esploratore, gioca due dadi e vai al paragrafo indicato nella Mappa 2. A meno che tu non ottenga 6, 9 o 12; nel qual caso hai

generato nuove abilità per altri due paragrafi e puoi dirigerti a nord-ovest al **137**, o a sud-ovest al **215**, con abilità per ancora un paragrafo.
Se sei arrivato qui con ancora qualche abilità, puoi andare a nord-ovest al **137**, a sud-ovest al **215**, ma, una volta arrivato, non manterrai più ALCUNA abilità.

199

Attraversi il passaggio d'uscita ricordandoti improvvisamente che ci sono dei buchi pericolosissimi nel soffitto, dai quali le più spietate guardie di Re Artù erano solite versare olio bollente sulle teste dei nemici.
Ma se la Maledizione ha avuto qualche effetto positivo, è stato quello di aver posto fine a sciocchezze del genere (mettendo fine pure alle guardie, però). Perciò cammini sicuro verso l'inferriata e, sebbene con qualche difficoltà, abbassi il Ponte levatoio per uscire dal Castello.

Il che ti lascia l'opportunità di andare alla Collinetta del Tempio, passando attraverso la palude, al **32**; oppure di visitare Glastonbury al **34**.

200

"E cosa mi dici del giorno in cui tu..."
La voce del cane a due teste che discute con se stesso ti fa da sottofondo; scivoli silenziosamente nella stanza e apri gentilmente il coperchio del baule.
"Non ho mai fatto una cosa del genere, Stanley! Tu, d'altra parte..."

C'è uno scheletro nel baule... uno scheletro animato! Leva una mano scheletrica e posa un dito ossuto sulle labbra (o almeno, dove si troverebbero le labbra se ne avesse un paio). "Shhh!" sussurra.
"Cosa ci fai lì dentro?" mormori allo scheletro.
"Mi nascondo da quello stupido cane... cosa vuoi che stia facendo?" sibila lui.
"C'è niente altro lì dentro con te?" chiedi tranquillamente. "Uno Scudo Riflettente, per esempio?"
"Temo di no" sussurra lui. "Il meglio che posso offrirti è un Amuleto Minore della Distruzione (AMD in abbreviazione) che aggiunge 5 punti di danno a quelli che riesci a infliggere, ma SOLTANTO al primo scontro in un combattimento. E comunque ha effetto solo per quattro combattimenti. Puoi prenderlo, se vuoi".
"Grazie" dici gentilmente allo scheletro prendendo l'Amuleto Minore della Distruzione, che sembra essere di fattura romana. Chiudi con cura il coperchio del baule.

E sgattaioli silenziosamente lungo il corridoio al **163**.

201

"Beccati questa, Pondofilus!" ruggisci scagliandoti in avanti con il tuo fedele compagno, consigliere e spadone, EJ l'Impavido.
La creatura balza agilmente di lato e contrattacca con maligno vigore.

E così comincia la battaglia. Pondofilus Maximus possiede soltanto 12 PUNTI DI VITA, ma non scherzava affatto quando affermava di essere immune alle armi terrestri: ogni volta che colpisci, i punti di danno

che gli procuri vengono in realtà AGGIUNTI ai suoi PUNTI DI VITA, e non tolti. Nel frattempo, Pondofilus Maximus colpisce con un 5 o più, e procura +4 punti di danno. Se Pondofilus ti uccide, vai al **14**. Se tu uccidi...

Ma non puoi, non è vero?

La notizia buona è comunque che, a dispetto del suo singolare aspetto, Pondofilus Maximus è un bonaccione, e se riesci a portare i suoi PUNTI DI VITA a 30 o più, rinuncerà al combattimento e ti lascerà andare al **158**.

202

Clunk! Il suono familiare di una testa morbida che colpisce un oggetto duro. In questo caso la testa morbida è la tua, anche se l'oggetto duro è un invisibile campo di forze che circonda la sfera scintillante.

Se indossi l'Amuleto di Sarabanda, puoi andare al **210**.

Se hai l'Amuleto e possiedi ancora qualche abilità di Esploratore, puoi andare a nord-ovest al **192**, o a sud-est al **151**. Se hai l'Amuleto e hai esaurito le tue abilità di Esploratore di Sentieri, devi giocare due dadi e andare al paragrafo indicato nella Mappa 2 in fondo al libro, a meno che la giocata non generi nuove abilità.
Se non hai l'Amuleto, in diciotto secondi il colpo sulla testa ti spedisce all'altro mondo. Aspetta diciotto secondi, poi vai al **14**.

203

Balzi coraggiosamente in avanti e affondi fino al collo nella muffa fungoide.
Ti rendi conto di essere in trappola.
"Perché non sei tornato indietro quando te l'ho detto!" esclama il Re. "Adesso non abbiamo più nessuno che ci venga a liberare!"
"Non temete, Sire" gli dici debolmente, "ho un piano ingegnoso". Detto ciò ti tappi il naso e ti tuffi nella soffocante melma fungoide.

Il che, naturalmente, ti conduce al temuto **14**, dove ti puoi reincarnare per un altro tentativo più sensato.

204

Calpestando il corpo del vampiro ti avvii deciso verso la porta. La apri, e ti ritrovi in uno dei deliziosi magazzini di Merlino.

Una misteriosa figura avanza verso di te.

Prendi altri sei oggetti di equipaggiamento (troverai la lista al **2**) e poi vai al **125** per scegliere dove dirigerti.

205

Ti viene in mente una citazione di Shakespeare (dalla *Dodicesima Notte*, per essere esatti), anche se il Bardo di Stratford on Avon non è ancora nato. La citazione è: "Per quel che riguarda la pioggia, piove ogni giorno".
Di sicuro la pioggia non manca in questa sfera: viene giù a torrenti, una cascata continua che in un secondo ti inzuppa i vestiti, e che in questo istante ti sta riempiendo gli stivali.
Un'alta, indistinta figura con addosso delle galosce di gomma sta venendo verso di te con in mano, sembra, una sfera di cristallo.
"Non riesci ad andare da nessuna parte, da qui?" ti dice in tono lamentoso mentre si avvicina muovendo minacciosamente la sfera di cristallo. Si ferma un attimo a districare la lunga barba bianca.
"Merlino!" esclami. "Cosa ci fate qui?"
"Mi sto bagnando!" dice Merlino. "Ora guarda un po' qui... devi aver preso la strada sbagliata da qualche parte. Ho visto tutto nella mia sfera di cristallo. Ora rimettiti in sesto, e vai da qualche altra parte".

Niente discussioni.
Se non possiedi più abilità di Esploratore di Sentieri, gioca due dadi e vai al paragrafo indicato alla Mappa 2, a meno che tu non ottenga un 6, un 9 o un 12, nel qual caso sei in possesso di abilità di Esploratore per

altri due paragrafi e puoi dirigerti a nord-ovest al **184**, o più o meno ad ovest al **178**, con abilità per un'altra sezione.

Se sei arrivato qui con ancora qualche abilità di riserva, vai a nord-ovest al **184**, o più o meno ad ovest al **178**, ma, una volta arrivato, non avrai più ALCUNA abilità.

206

C'è uno scheletro nel baule... ed è pure animato! Solleva una mano scheletrica e si porta un dito ossuto alle labbra (o per lo meno dove si troverebbero le labbra se ne avesse un paio). "Shhh!" sussurra.

"Che cosa stai facendo qui?" bisbigli allo scheletro.

"Mi sto nascondendo da quello stupido cane... cosa credi che stia facendo?" sibila lui.

"Puoi smettere di preoccuparti" gli dici. "Ci ho pensato io a sistemare quell'ammasso di carne. Ora, c'è qualcosa d'altro lì con te... ad esempio, che ne so, uno Scudo Riflettente?"

"Temo di no" risponde lo scheletro stiracchiandosi riconoscente. "Il meglio che ti posso offrire è un Amuleto Minore della Distruzione (abbreviato AMD), che aggiunge 5 punti di danno ad ogni primo scontro in combattimento, ma non aggiunge nulla dopo. Vale per 4 combattimenti, e se vuoi puoi prenderlo".

"Grazie" dici educatamente allo scheletro prendendo l'Amuleto Minore della Distruzione, che sembra essere di fattura romana.

Stringi la mano allo scheletro, e sgattaioli con il tuo Amuleto nel corridoio al **163**.

207

"Mmmfff... Mmm... Mmff..." Un mormorìo confuso esce debolmente dalla statua senza testa.
"Come avete detto?"
"Mmff".
Ti avvicini."Non riesco a sentirvi".
"Atset anu oh non... ednerpros im non" borbotta la statua.

Non riuscirai a cavarne gran che. Meglio tornare al **152** e rivedere le tue scelte.

208

La porta si apre su un corridoio che non hai mai visto prima, non avendo avuto motivo per visitare questa parte del Castello.
Lo segui per circa 10 metri, e poi ti fermi inorridito.
L'intero soffitto è crollato bloccando completamente il passaggio!

Un chiaro segno della scarsa manutenzione di Camelot, da quando c'è la Maledizione. Dal momento che hai di meglio da fare che scavarti la strada tra le macerie, ti conviene tornare alla Sala del Trono al **118** per scegliere un altro percorso.

209

Si sta facendo più caldo! Per Giove, bisognava fare in fretta. Fortunatamente sei l'avventuriero più intelligente

che sia inciampato in questo mondo dal 1903, anno di nascita del giovane Bert Einstein.
Riscaldati i piedi e le mani ed esci di qui prima che la macchina si rompa.

> Se hai esaurito l'abilità di Esploratore di Sentieri, gioca due dadi e vai al paragrafo indicato nella Mappa 2. A meno che tu non ottenga un 6, un 9 o un 12, nel qual caso hai generato nuove abilità per altri due paragrafi.
> Se possiedi ancora qualche abilità di Esploratore, puoi andare a nord-ovest al **127**, o a ovest al **129**.

210

Tastando il tuo Amuleto, avanzi nella sfera scintillante... ed entri in un edificio di argento cristallino che si innalza sopra la tua testa come una cattedrale gotica.
La navata centrale, fiancheggiata da due file di colonne cristalline conduce ad un tendone ricamato che nasconde l'estremità nord di questo grande salone.
La grande tenda ricamata è molto interessante, poiché in essa è rappresentata una serie di avventure nelle quali vedi brandelli di mostri squartati, trappole mortali, rocce spaventose, macchine infernali, maghi che ti inceneriscono, diavoli che ti catturano e molti altri analoghi disastri. Al centro dell'arazzo qualcuno ha ricamato un'unica frase:

BENVENUTI NELL'OFFICINA DELLE MALEDIZIONI

Ma prima di essere monopolizzata da questo affascinante messaggio, la tua attenzione viene attratta da un leg-

gero rumore di passi. Guardi alla tua sinistra e vedi sette ragazzine che si dirigono allegramente verso di te. Ognuna di esse indossa un delizioso abitino con disegni a fiori e dei calzini bianchi lavati di fresco. I loro visi felici e sereni sorridono sotto i grandi fiocchi rosa che portano nei capelli, e che quasi nascondono i loro piccoli deliziosi cornetti.
Cornetti?
Incominciano a circondarti. I loro occhi furbetti ti fissano guardinghi.
"Salve, bambine" saluti cautamente. "Chi siete?"
"Siamo le Sette Sorelle" risponde dolcemente una di loro sputando sul pavimento ed asciugandosi il naso con il dorso della mano.
Le altre sei incominciano ad ululare come lupi, un suono raccapricciante che ti fa venire i brividi.
"Preferirei che la smetteste" dici.
"Anch'io" afferma EJ.
Le ragazzine smettono di urlare e incominciano a danzare in circolo attorno a te come delle streghe, intonando delle strane nenie che parlano di appestati e ossari.
"Ti prenderemo!" grida una bambina.
"E se non lo facciamo noi lo farà il nostro Papà!" aggiunge un'altra.
"Ora, ascoltate un po'..." incominci in tono fermo. Ma le bambine hanno già incominciato ad attaccare.

Qualunque cosa dicano le Regole della Cavalleria riguardo ai combattimenti contro le bambine, queste sorelline ti faranno a pezzi se non ti difenderai per benino. Sei di queste sorelle possiedono 10 PUNTI

Le sette sorelline si avvicinano sempre più.

DI VITA, colpiscono con un 5, e procurano + 3 punti di danno con i loro cornetti nascosti dal fiocco. La settima sorella possiede 20 PUNTI DI VITA, colpisce con un 4, procura +5 punti di danno, e ti uccide con un 12.
Se le sorelline ti uccidono, vai al **14**. Se sopravvivi, passa velocemente al prossimo paragrafo, il **211**.

211

Con le sette micidiali sorelline tolte di mezzo, corri in avanti e sollevi il tendone, pronto a sguainare EJ.
Dietro la tenda vedi una delle cose più strane che ti siano capitate sotto gli occhi, e forse la più inquietante. L'intera sezione nord della sala è piena zeppa di strumenti alchimistici: fornelli, storte, alambicchi (i quali, non lo sapevi, sono dei contenitori di vetro di forma rotondeggiante), e barattoli di ogni forma e misura: "Come maledire i vicini"... "Malocchio per il principiante"... "Come far appassire il grano e altri esperimenti"... "Viaggio nel terrore"... "Malefici orribili"... "Il Vademecum del Mago Ansalom"... e così via in gran quantità.
Non c'è da sorprendersi che il ricamo sull'arazzo descrivesse questo posto come l'Officina delle Maledizioni. Sembra proprio che tutti i guai di Avalon in quest'ultimo, lunghissimo anno siano stati generati qui.
Ti guardi attorno alla ricerca del responsabile di tante disgrazie...

Ma quel che riesci a vedere dipende dal fatto se indossi l'Elmo del Pazzo. Se ce l'hai, vai al **218**. altrimenti, vai al **219**.

212

La porta si apre su un polveroso corridoio, nel quale senti echeggiare lugubremente i tuoi passi mentre procedi fino ad una porta aperta.
Attraverso la porta vedi le cucine del Castello ed i corpi di almeno diciassette cuochi riversi sul grande tavolo di abete: sul tavolo ci sono diciassette piatti per la zuppa.
Annusi i piatti e subito capisci tutto! L'odore di mandorle amare è distintamente percepibile. Zuppa avvelenata!
Più in là, oltre quel triste scenario, vedi una dispensa, dove nemmeno i topi osano più mangiare il pane e il formaggio avvelenati.

Ma non essendoci, sembra, altra via d'uscita dalla cucina, vai al **118** dove potrai scegliere un'altra direzione.

213

Afferri veloce l'Elmo e te lo ficchi in testa.
E scompari!

Per ritrovarti misteriosamente - senza Elmo - al **143**.

214

La temperatura si abbassa immediatamente a 1 milione di gradi sotto zero, il che non è scientificamente possibile, se non sul Pianeta Astrale.
Il sangue ti si gela all'istante.

Ma puoi scongelarti con calma al **14**.

215

Ti viene in mente una citazione da Shakespeare (dalla *Dodicesima Notte*, per essere esatti), benché il Bardo di Stratford on Avon non sia ancora nato. La citazione è : "E per quel che riguarda la pioggia, piove ogni giorno".
Per piovere, piove di certo in questa sfera: viene giù a torrenti, una cascata continua che ti inzuppa i vestiti e in questo istante ti sta entrando negli stivali.
Un'alta e indistinta figura che indossa un paio di galosce di gomma, e con in mano quel che sembra una sfera di cristallo, si dirige verso di te.
"Non riesci a trovare la strada, vero?" si lamenta avvicinandosi e muovendo minacciosamente la sfera di cristallo. Si ferma a districare la folta barba bianca.
"Merlino!" esclami. "Cosa ci fate qui?"
"Mi sto bagnando!" risponde lui. "Ora, guarda un po' qui... devi aver preso la direzione sbagliata da qualche parte. L'ho visto nella mia sfera di cristallo. Ora rimettiti in sesto e prendi un'altra direzione".

Niente discussioni.
Se non possiedi più abilità di Esploratore di Sentieri, gioca due dadi e vai al paragrafo indicato nella Mappa 2. A meno che tu non ottenga un 6, un 9, o un 12, nel

Una scala di legno scende in un tunnel rivestito di pietra.

qual caso possiedi abilità di Esploratore per altri due paragrafi e puoi dirigerti a nord al **137**, a nord-est al **198**, o a est al **178**, con abilità per ancora un altro paragrafo.
Se sei arrivato qui con ancora qualche abilità di Esploratore di Sentieri, puoi dirigerti a nord al **137**, a nord-est al **198**, o a est al **178**, ma, una volta arrivato, non avrai più ALCUNA abilità.

216

Una traballante scala di legno scende in uno stretto tunnel di pietra, che si dirige verso nord prima di svoltare e girare tante di quelle volte che perdi completamente l'orientamento. Non che abbia molta importanza dal momento che il tunnel conduce soltanto ad una massiccia porta di quercia.
Stai per afferrare i dadi per vedere se puoi aprirla, quando EJ bisbiglia: "Prova prima a vedere... forse è aperta".
"Non dire sciocc..." le rispondi, ma quando provi a girare la maniglia per accontentare EJ, la porta effettivamente si apre.
Entri in una stanza di circa tre metri quadrati, con una scala a chiocciola che parte dall'estremità più lontana. La stanza è piena della più strabiliante collezione di chincaglierie: vecchie zangole, pezzi di armatura, libri polverosi, bastoni da passeggio, bauli scassati, ornamenti rotti... insomma, il sogno di ogni avventuriero.
Ti metti a cercare tra quella spazzatura sperando di trovare qualcosa di utile, e nel giro di un quarto d'ora hai scovato quella che deve essere la scoperta del secolo. Mezzo sepolto da vari volumi di un'enciclopedia (Edi-

È il fantasma Grunweazel (Dum da Dum Dum).

zioni di Roma) vedi un baule di legno con sopra scritto 'Proprietà di Uther'. Lo spalanchi, e all'interno vedi l'immagine di un temibile avventuriero, armato fino ai denti e...
No, aspetta un attimo... ovviamente non c'è nessun temibile avventuriero lì dentro: quella che stai fissando è la tua immagine riflessa in uno scudo lucidato per benino. Proprietà di Uther? Deve trattarsi di... dello Scudo Riflettente di Uther Pendragon!

> Afferri il tuo bottino e sali di corsa la scala a chiocciola, e, proprio quando la testa comincia a girarti, ti ritrovi in un corridoio che conduce al retro della Sala del Trono, al **118**.

217

Perdiana... è una buca! Qualcuno ha scavato questa trappola proprio dietro la porta, nel Castello di Re Artù! E se questo non è ancora abbastanza, pensa che tu ci sei appena caduto dentro.

> Gioca due dadi e sottrai il risultato dai tuoi PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti, puoi risalire al **172** e scegliere un altro percorso dalla tua pianta.

218

Alla sinistra di una grande fornace c'è un cavalletto sul quale qualcuno ha appoggiato una mappa di Avalon. Curva su di essa vedi una massiccia figura porcina. Una testa provvista di zanne arcuate che fuoriesce dal cappuccio di una specie di tonaca nera. La pelle irsuta che

si rizza per l'emozione, per la rabbia, per la felicità, per l'ira (difficile a dirsi). E una mano grassoccia che in questo preciso istante si sta tendendo per puntare uno spillo sulla mappa.
"Fermo!" gridi brandendo la fiera EJ. "Fermo, ho detto! Desisti dai tuoi malvagi intenti!"
La grande testa con le zanne ricurve si volge lentamente verso di te simile a una figura d'incubo. "Piccolo stupido!" esclama la creatura. "Non sai che io sono il Fantasma Grunweazel (*Dum da dum dum!*), lo stesso che ha gettato la mortale Maledizione su Avalon, e che astutamente è riuscito a far incolpare di ciò Kran, quel ciarlatano che non sarebbe in grado di distinguere una Maledizione da un budino al cioccolato, ma che verrà ugualmente incolpato di tutto?"
"Non fin che avrò vita!" lo avvisi.
"Il che potrebbe anche non essere per molto!" il Grunweazel sogghigna malvagiamente.

Un'affermazione davvero profetica. L'unica cosa rassicurante è che il Fantasma non adopera le sue temibili zanne in combattimento. Quello di cui devi piuttosto preoccuparti sono le Palle Infuocate che il Grunweazel può scagliare con un 6 procurandoti ben 12 punti di danno, indipendentemente da quanto indicano i dadi. Per fortuna l'Elmo del Pazzo che indossi assorbe metà di questi punti ogni volta. Per sfortuna, però, non ti sarà di alcuna utilità contro i PUNTI DI VITA del Fantasma, che ammontano a 55, o contro la sua dura pellaccia, la quale ha lo stesso effetto di un'armatura che tolga -3 punti di danno a ogni tuo attacco.

Se il Grunweazel ti uccide (e può succedere anche adesso che l'avventura è in uno stadio tanto avanzato) vai al **14**. Se sopravvivi, togli gli spilli dalla mappa liberando così Camelot dalla Maledizione, e vai al paragrafo intitolato *Il Trionfo di Pip.*

219

Alla sinistra di una grande fornace c'è un cavalletto, sul quale qualcuno ha posato una mappa di Avalon. Curvo su di essa distingui appena una figura massiccia, quasi trasparente, che indossa una tunica.
"Ferma!" gridi brandendo la fiera EJ. "Ferma, ho detto! Desisti dai tuoi malvagi intenti!"
"Piccolo sciocco!" esclama la creatura. "Non sai che io sono il Fantasma Grunweazel *(Dum da dum dum!)*, lo stesso che ha lanciato la Maledizione mortale su Avalon, e che astutamente è riuscito a far incolpare Kran, quel ciarlatano che non sarebbe in grado di distinguere una Maledizione da un budino al cioccolato, e che ugualmente verrà incolpato di tutto?"

"Non finché avrò vita!" lo ammonisci.
Il Grunweazel sogghigna malvagiamente. "Il che potrebbe anche non essere per molto!"

Affermazione profetica, la sua. La cosa di cui devi preoccuparti sono le sue Palle Infuocate, che con un 6 potrebbe scagliarti contro, procurandoti ben 12 punti di danno indipendentemente dal numero indicato dai dadi. Il Fantasma possiede 55 PUNTI DI VITA, e ha la pelle così dura che annulla 3 punti da ogni danno che gli infliggi. Ancora peggio, dal momento che il Fantasma è a malapena visibile, dovrai fare almeno 6, anche se hai EJ con te, per poter colpire.
Se il Grunweazel ti uccide (il che può succedere anche ad uno stadio così avanzato di un'avventura), vai al **14**. Se sopravvivi, togli gli spilli dalla mappa di Avalon liberandola così dalla Maledizione, e vai al paragrafo intitolato *Il Trionfo di Pip*.

220

La temperatura precipita a 1 milione di gradi sotto zero, il che è scientificamente impossibile tranne che sul Pianeta Astrale.
Il sangue ti si gela all'istante.

Ma puoi scongelarti con calma al **14**.

221

Santo cielo... è una buca! Qualcuno si è dato la briga di scavare una trappola proprio dietro la porta, nel Castello di Artù!
E come se non bastasse, tu ci sei appena caduto dentro.

Gioca due dadi e sottrai il risultato dai tuoi PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi risalire al **172** e scegliere un altro percorso sulla tua pianta.

222

"Sputa l'informazione, testa di rapa, o ti spacco la faccia!" dici al Contabile, afferrandolo per i risvolti della giacca e tirandolo verso di te fino ad avere il suo naso praticamente schiacciato contro il tuo.
Questo può anche essere il modo in cui si risolvono le cose nei film di gangsters, ma qui non funziona per niente: infatti il Contabile ti assesta un calcio nelle ginocchia togliendoti immediatamente (e dolorosamente) 4 preziosi PUNTI DI VITA.

Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti dovrai combattere contro il Contabile, che è ben più robusto di quel che sembra dal momento che possiede 28 PUNTI DI

VITA ed è cintura nera di karate; cosa che gli permette di colpire con un 5 e di procurare +2 punti di danno a mani nude. Se il Contabile ti uccide, vai al **14**. Se sopravvivi e lo uccidi, torna alla tua mappa. Se sopravvivi e porti i suoi PUNTI DI VITA a meno di 10, facendogli perdere i sensi, lo sentirai mormorare nell'incoscienza una strana parola che ti consentirà di andare al **13**.

IL TRIONFO DI PIP

Il sole si levò chiaro sulle dolci colline di Avalon. I primi raggi splendenti si distesero silenziosamente sulla terra, si insinuarono nelle buche e nelle crepe, accarezzarono i campi disseccati, illuminarono le case dei contadini e le fattorie, inondarono di luce l'imponente e malandato Castello di Camelot in cima alla Collina di Cadbury, e allungarono infine le loro agili dita nella finestra di una grande botte che giaceva come il giocattolo di un gigante in fondo alla valle.
Merlino aprì gli occhi.
Aveva dormito con i suoi lunghi mutandoni (la camicia da notte era marcita) nel lettino sotto la finestra. Si alzò immediatamente, essendo di natura un uccello mattutino, e, per forza di abitudine, intonò le parole dell'antico incantesimo druidico che aveva il potere di procurargli una nuova tunica lavata di fresco.
E la tunica comparve!
Merlino la fissò con aria imbambolata. Le sue arti magiche non avevano funzionato bene ultimamente (e alle volte non avevano funzionato affatto) da quando Avalon era stata colpita dalla Maledizione; se non fosse stato una creatura abitudinaria, Merlino non si sarebbe curato di pronunciare la formula di quell'incantesimo. Eppure l'abito era lì, bianco e pulito, con tutti i suoi simboli mistici che scintillavano malignamente.
Con cautela Merlino aprì la finestra e agitò la tunica. Di solito ci metteva solo un attimo a marcire. Ma questa volta il braccio cominciava addirittura a stancarsi, e non c'era alcun segno della familiare muffa fungoide.

Merlino aggrottò la fronte, indossò veloce la tunica, e uscì. L'aria sapeva di fresco.
Levando lo sguardo verso il Castello di Camelot lassù in cima alla collina il Mago notò qualcosa di insolito. Le incrostazioni fungoidi si stavano dissolvendo: scivolavano via dalle mura del Castello e andavano a finire nel fossato, lasciando le torri e i bastioni lindi e puliti come se fossero stati appena lavati. Lentamente e pensosamente, Merlino rientrò nella botte per uscirne un attimo dopo con in mano la sua bacchetta magica. Guardò di nuovo il Castello, e poi sembrò decidersi. Con passo veloce, insospettabile in un uomo della sua età, incominciò a risalire la collina usando la bacchetta come bastone da passeggio.
Nel frattempo, nel buio corridoio del Castello, la dissoluzione della materia fungoide aveva liberato Re Artù e i suoi Cavalieri. Essi guardarono scomparire quella robaccia appiccicosa con espressione di profondo stupore ma, trattandosi di uomini (e di donne, dal momento che Ginevra era lì con loro) d'azione, non persero tempo in cerca di spiegazioni, e salirono di corsa gli scalini, armi alla mano, pronti a fronteggiare qualsiasi tipo di pericolo potesse presentare quella nuova situazione.
Ma non c'erano pericoli di nessun tipo. Il Castello era ridotto davvero in pessimo stato, e c'erano un sacco di scheletri e cadaveri nelle varie sale; ma nessuna minaccia, e nell'edificio c'erano molti altri sopravvissuti, intrappolati come loro dal fungo magico, che aveva sì causato una miseria monumentale, ma aveva anche preservato la vita.
Artù prese immediatamente in mano le redini, com'era sua abitudine, e si diede a organizzare le squadre di

soccorso e di lavoro per far ripulire il Castello, per far accertare le dimensioni del danno, per far sorvegliare le mura, per far cucinare i cibi... e così via. Un brulichìo di attività frenetiche, come se si stesse preparando un matrimonio regale. Sbrigati gli affari di prima necessità, il Re si ritirò nella Sala del Consiglio della torre nord (quella dove si trovava la Tavola Rotonda) e indisse una riunione dei suoi Cavalieri per discutere della faccenda. La riunione era appena cominciata quando un messaggero annunciò che il Mago Merlino si trovava al cancello esterno.
"Fatelo entrare immediatamente!" ordinò il Re.
Ma il messaggero sembrava imbarazzato. "Non entrerà. Dice, col vostro permesso, Sire, ma sto solo ripetendo quel che lui mi ha detto di dirvi, dice che voi e i Cavalieri della Tavola Rotonda dovete uscire e andare con lui alla Collinetta del Tempio di Glastonbury".
"Dove?" chiese il Re.
"Alla Collinetta del Tempio" ripetè il messaggero. "Quell'altura lassù..."
"Sì, sì!" disse il Re bruscamente. "So dov'è la Collinetta del Tempio". Si fece pensieroso: perché mai Merlino voleva che...?
Ma si fidava ciecamente del vecchio Mago, per quanto bizzarre fossero le sue abitudini. Decise così senza ulteriori esitazioni di accontentare Merlino anche questa volta.
Fu così che la Compagnia dei Cavalieri di Avalon, capeggiati dal Re e dalla Regina (perché Ginevra insistè che voleva venire anche lei per tenere lontani gli uomini dai guai) cavalcò da Camelot attraverso la campagna che stava già verdeggiando, verso la misteriosa Collinetta che

dominava il paesaggio attorno a Glastonbury da tempo immemorabile. Merlino, che aveva antipatia per i cavalli, camminava al fianco del Re levitando di tanto in tanto per restare al passo, e rifiutandosi di rispondere alle domande fino a che il gruppo non raggiunse la palude ai piedi della Collinetta.
"Miei coraggiosi Cavalieri" esclamò Sir Lancillotto, "Nobile Signore... permettetemi di andare avanti e rischiare la mia vita per combattere contro il Grande Wyrm Guardiano che è solito sbarrare il passaggio ai viaggiatori di questi lidi!"
"Non ce n'è bisogno" grugnì Merlino (aggiungendo tra i denti "Asino pomposo"). "Il Grande Wyrm è stato già abbattuto: non corriamo alcun pericolo".
"Abbattuto?" ripetè il Re Pellinore. "Ma ci vorrebbe un intero esercito per eliminare quella bestiaccia".
"Oppure, un avventuriero eccezionale..." mormorò Merlino.
A quel punto la vicenda risultò chiara. Non ai Cavalieri, naturalmente, né a Re Artù, ma alla bella Regina Ginevra, che in più di qualche occasione dimostrava di essere più acuta dell'intera Compagnia della Tavola Rotonda. "Volete dire Pip, o saggio Merlino?"
"Proprio così" annuì il Mago. "Guardatevi attorno. Non è finita forse la Maledizione? E c'è forse qualcun altro in questo paese che possieda abbastanza coraggio, abilità, forza, velocità e intelligenza per adempiere a una missione del genere?"
"Beh, non saprei..." incominciò Sir Lancillotto.
Ma Merlino lo interruppe subito. "No che non c'è. Solo Pip avrebbe potuto farlo". E alzò la mano in un gesto drammatico. "Solo quella coraggiosa personcina laggiù!"

I presenti seguirono con lo sguardo la mano del Mago. Essi scorsero appena una figuretta sottile che discendeva il tortuoso sentiero con al fianco una spada che scintillava nel sole.
"Ma non può essere Pip" disse Sir Lancillotto, socchiudendo gli occhi.
Ma stava parlando da solo. Perché gli altri Cavalieri, con alla testa Re Artù, avevano già spronato i cavalli, ansiosi di dare a quell'impareggiabile eroe la meritata accoglienza.

John
Higgins
KAMELOT

APPENDICE I

Il Mondo dei Sogni

Il Mondo dei Sogni si usa SOLTANTO quando decidi di DORMIRE. Se i dadi ti indirizzano qui, segui queste regole:

1. Entri nel Mondo dei Sogni con lo stesso numero di PUNTI DI VITA che avevi quando hai deciso di farti una dormitina.

2. Entri senza magie, armature o armi di qualsiasi genere, tranne quelle che ti possono venir date qui nel Mondo dei Sogni.

3. Dal Mondo dei Sogni non ti è permesso portar via niente.

4. Tutti i PUNTI DI VITA persi nel Mondo dei Sogni vengono sottratti dai PUNTI DI VITA che effettivamente hai nell'avventura. Se vieni ucciso, significa che vieni ucciso sul serio e devi andare al temutissimo **14**.

ORA ENTRA NEL "MONDO DEI SOGNI" TIRANDO DUE DADI E ANDANDO DIRETTAMENTE AL PARAGRAFO CORRISPONDENTE QUI DI SEGUITO.

Se sopravvivi, torna al paragrafo in cui avevi deciso di farti una dormita.

I Sogni

2

Stai precipitando. In alto sopra di te riesci a vedere il bordo dello strapiombo dal quale sei caduto. Laggiù in fondo scorgi le rocce frastagliate sulle quali sei destinato a sfracellarti. Gioca due dadi per scoprire quanti PUNTI DI VITA perderai una volta arrivato in fondo. Se rimani ucciso, vai al **14**. Altrimenti torna al paragrafo nel quale ti sei ADDORMENTATO.

3

Uno stregone Voodoo ha fatto una bambolina di cera a tua somiglianza, e sta per immergerla in un recipiente pieno di oli risananti. Gioca un dado. Se ottieni più di 3, hai diritto a un numero di PUNTI DI VITA pari al numero che ottieni giocando due dadi. Se ottieni da 1 a 3, l'orribile mistura finisce per toglierti un numero di PUNTI DI VITA pari a quello che ottieni giocando due dadi (se rimani ucciso, vai al **14**).

4

Ti addormenti e incominci a sognare, e sogni che ti sei appena addormentato e hai incominciato a sognare di esserti appena addormentato e di aver cominciato a sognare che... Beh, hai afferrato l'idea, no? Continua a giocare due dadi fino a quando non ottieni un doppio 6: è l'unico modo per uscire da questo sogno vizioso; per fortuna, non perdi nessun PUNTO DI VITA.

5

Hai appena mangiato una frittata di uovo di dragone, e soffri di un'indigestione così feroce che ti toglie 10 PUNTI DI VITA. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sopravvivi, ti sentirai talmente pieno di energia di dragone che i tuoi PUNTI DI VITA raddoppieranno.

6

Ti trovi in una palude infestata da Uomini Lucertola. Ognuno di loro possiede 10 PUNTI DI VITA, colpisce con un 6, e procura +2 punti di danno. Gioca un dado per scoprire quanti ne dovrai affrontare. Se ti uccidono, vai al **14**. Puoi portare via dal sogno quelli che uccidi tu, e farli combattere per te (fino a quando o tu o loro non rimarrete uccisi) nell'avventura.

7

Hai viaggiato nel Tempo e ti trovi a un banchetto organizzato dalla famiglia Borgia. Hai davanti a te una coppa rossa e una coppa blu, e devi decidere da quale bere. Per decidere devi giocare un dado. Se fai da 1 a 3, berrai dalla coppa rossa piena di curaro, che ti toglierà metà dei tuoi PUNTI DI VITA in un batter d'occhio. Se ottieni più di 3, berrai dalla coppa blu piena di cicuta, che aggiungerà metà dei PUNTI DI VITA a quelli che già possiedi.

8

Stai provando un incantesimo di movimento perpetuo che ti ha insegnato Merlino. Ti riporta all'inizio del Mondo dei Sogni, dove dovrai giocare di nuovo i due dadi.

9

Ti sei cacciato in un altro bel pasticcio. Stai cercando di schivare tre palle infuocate. Gioca un dado per ciascuna di esse. Se ottieni più di 2, riesci a schivarle e puoi aggiungere il numero che hai ottenuto ai tuoi PUNTI DI VITA. Se ottieni 1 o 2, le palle ti colpiscono, nel qual caso puoi andare al **14**.

10

Entri in una grotta coperta di muffa, e vedi una pergamena in codice che decidi di decifrare: scopri che si tratta di una nuova formula magica sconosciuta. Pronunci in fretta la mistica parola SPIELUNKER... e ti ritrovi nel paragrafo dove avevi deciso di DORMIRE, e dove puoi decidere se farti un'altra dormitina.

11

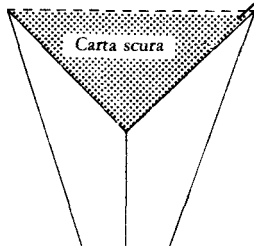
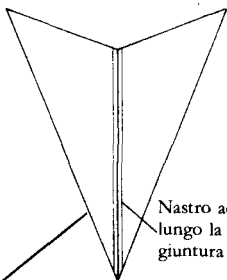
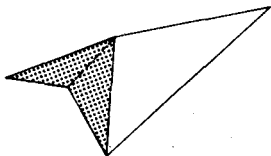
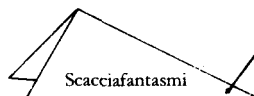
Facendoti faticosamente strada in una foresta fungoide, contrai una pericolosa malattia che ti toglie 1 PUNTO DI VITA per ogni paragrafo che visiti nel corso della tua avventura, fino a quando non potrai curarti masticando l'orecchio di un Warthog.

12

Incontri un Warthog e senti un irresistibile desiderio di masticare il suo orecchio. La creatura (che possiede 22 PUNTI DI VITA, colpisce con un 5 procurando +3 punti di danno) preferirebbe che tu le lasciassi stare l'orecchio. Puoi farlo tornando al paragrafo nel quale ti eri messo a DORMIRE. Se invece insisti nel voler masticare il suo orecchio, dovrai combattere la creatura fino alla morte.

APPENDICE II

Istruzioni per costruire uno Scacciafantasmi

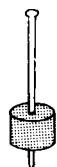
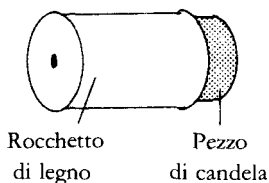
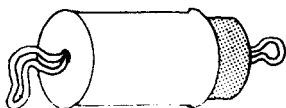
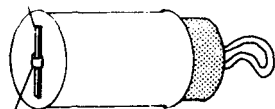
1. Prendi un pezzo di cartone e taglialo in questa forma, in modo che la base sia lunga circa 30 centimetri.
2. Ripeti l'istruzione 1 con un altro cartone.
3. Metti assieme i due pezzi, così, e uniscili con il nastro adesivo.

4. Ora taglia un triangolo di carta scura *resistente*, in modo che si inserisca perfettamente qui, tra i due cartoni, e poi uniscilo al cartone con il nastro adesivo.

5. Piega la carta in modo che possa flettersi verso l'interno quando avvicini i due cartoni.
6. Se lo tieni qui, e lo muovi velocemente verso il basso come se fosse una frusta, farai abbastanza baccano da mandar via qualsiasi fantasma.

APPENDICE III

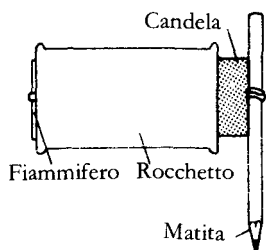
Macchina Preistorica di Rotolamento

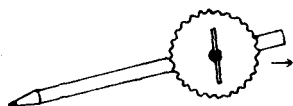
1. Questa è l'estremità del tuo rocchetto di legno vuoto.

Fai delle incisioni sul bordo di entrambe le estremità, in modo che abbiano questo aspetto.

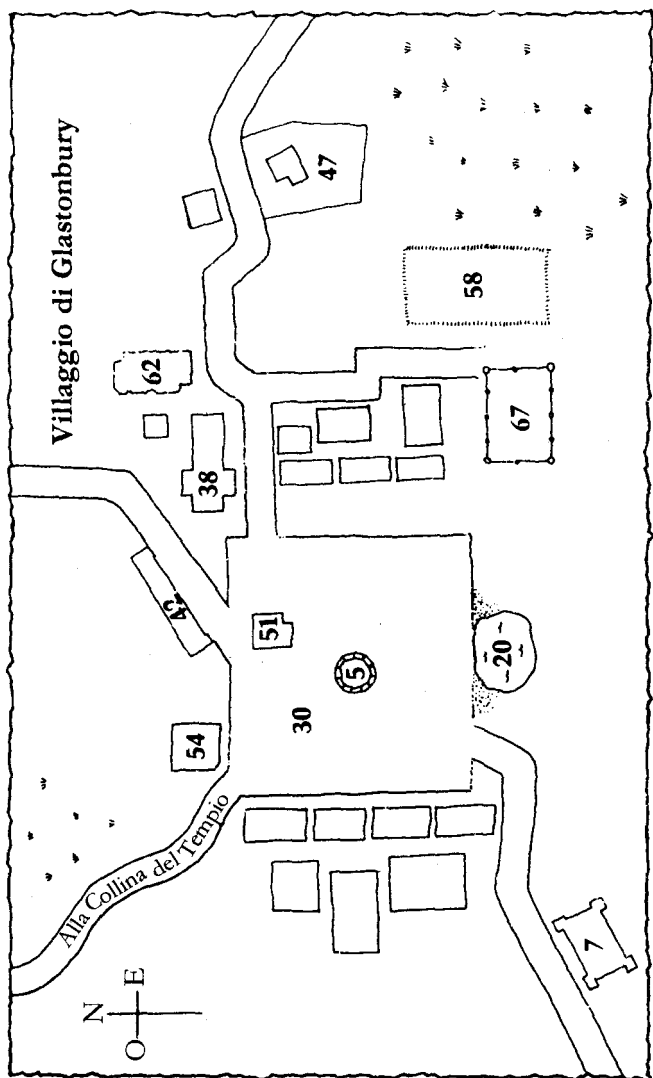
2. Taglia il fondo del mozzicone di candela. Deve misurare circa un centimetro. Non buttarlo via, perché è *proprio il pezzetto finale* della candela che ti serve.

Incidi una scanalatura sul fondo, in modo che sembri la testa di una vite. Così.

3. Adopera un ferro da calza riscaldato per praticare un foro al centro del tuo pezzetto di candela (dove si trova lo stoppino). Assicurati che sia un ferro da calza di ferro. Quelli di plastica si sciolgono.
Allarga il foro in modo da poter passare l'elastico.

4. Metti assieme il rocchetto e il pezzetto di candela, così. Il lato con la scanalatura deve guardare verso *l'esterno.*

5. Ora fai passare l'elastico attraverso il rocchetto e il pezzetto di candela.

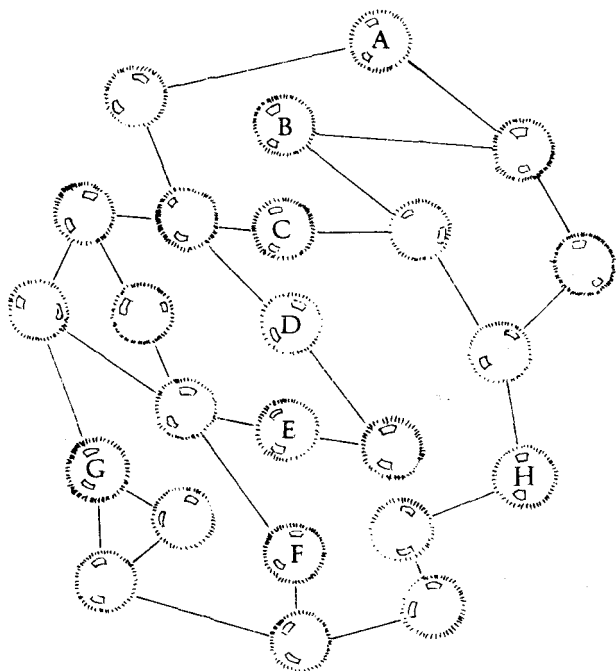
   Metti un fiammifero usato qui, in modo che sia possibile tirare l'elastico senza farlo uscire.

6. Ora fai passare la matita qui in mezzo, e fissala in modo che si adatti nella scanalatura che hai intagliato nel pezzetto di candela...

7. E ti troverai in mano un aggeggio che avrà più o meno questo aspetto.

Se lo carichi, lo appoggi per terra, e lo lasci andare, rotolerà in questa direzione.

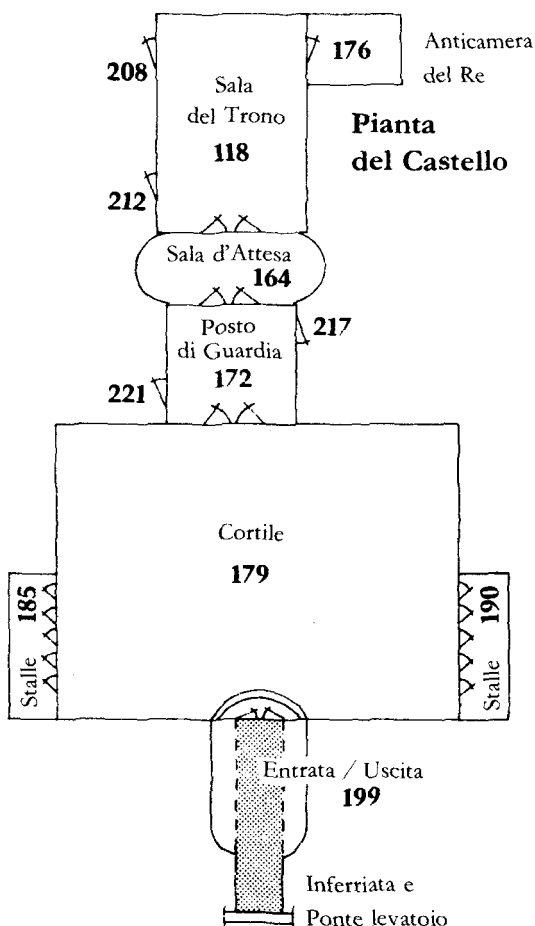
Mappa 1

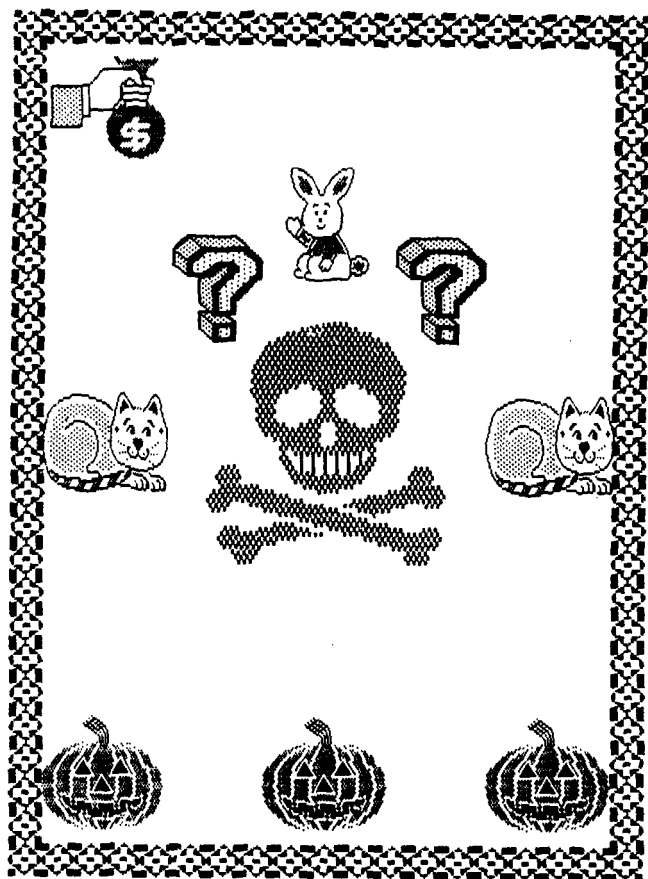
Villaggio di Glastonbury
Alla Collina del Tempio
N
O
E
54
42
62
38
51
30
5
47
58
67
20
7

Mappa 2

Il Pianeta Astrale

(Vedi il Par. **162**)

Corrispondenze			
	2 = A	Vai al	**120**
	3 = B	Vai al	**122**
	4 = C	Vai al	**124**
	5 = D	Vai al	**127**
	7 = E	Vai al	**129**
	8 = F	Vai al	**132**
	10 = G	Vai al	**137**
	11 = H	Vai al	**143**
	6, 9, 12 = Esploratore di Sentieri		

Mappa 3

Anticamera
del Re
176
208
Sala
del Trono
118
Pianta
del Castello
212
Sala d'Attesa
164
Posto
di Guardia
172
217
221
Cortile
179
185
Stalle
190
Stalle
Entrata / Uscita
199
Inferriata e
Ponte levatoio
Fossato

Mappa 4

Stanza al paragrafo 180

Regole di Combattimento

Per stabilire i tuoi PUNTI DI VITA iniziali

1. Gioca due dadi e fai il totale.
2. Moltiplica il risultato per 4.
3. Aggiungi i PUNTI DI VITA PERMANENTI guadagnati in altre avventure.

Per colpire un avversario (*)

Devi fare più di 6 con due dadi.

Per danneggiare un avversario

1. Calcola quanti punti in più hai fatto rispetto a quelli che ti servivano per colpire.
2. Sottraili ai PUNTI DI VITA dell'avversario.

Per far perdere i sensi a un avversario

Riduci i suoi PUNTI DI VITA a 5.

Per uccidere un avversario

Riduci i suoi PUNTI DI VITA a zero.

I tuoi avversari usano lo stesso metodo per attaccare te, ma sei sempre tu che tiri i dadi.

Armi e Armature

1. Se usi un'arma aumentano i punti di danno all'avversario.
2. Se hai un'armatura diminuiscono i punti di danno che subisci.
3. (*) Hai sempre con te Excalibur Junior (EJ): per colpire ti basta fare 4 ai dadi, inoltre infliggi + 5 punti di danno al nemico. Se hai letto *Il Castello di Tenebra* indossi la Giubba di Pelle di Drago: diminuisce di 4 i punti di danno che subisci.

Per evitare il combattimento

a) Prova se il tuo avversario avrà una **Reazione Amichevole**.
   Gioca un dado *una sola volta* per il tuo avversario, poi un dado *tre volte* per te. Se il tuo punteggio è *inferiore* a quello dell'avversario, allora la sua reazione è amichevole. Procedi come se avessi vinto un combattimento.

b) Tenta con la **Corruzione**.
   1. La Corruzione è possibile soltanto nei paragrafi contrassegnati da *. Il numero degli asterischi indica l'ammontare dei Pezzi d'Oro (oppure di oggetti di valore uguale o superiore) che il tuo avversario accetterà. * = 100 Pezzi d'Oro; ** = 500 Pezzi d'Oro; *** = 1.000 Pezzi d'Oro; **** = 10.000 Pezzi d'Oro.
   2. Per corrompere qualcuno, gioca due dadi. Se esce un numero da 1 a 7, il tuo tentativo di corruzione è fallito. Se esce un numero da 8 a 12, procedi come se avessi vinto un combattimento.
   3. Che il tuo tentativo abbia successo o meno, devi comunque sottrarre ciò che hai offerto dalla tua riserva d'oro.

Per recuperare i PUNTI DI VITA persi

1. *Pozioni Magiche*: ne hai tre bottigliette, ciascuna contiene sei dosi. Ogni dose ti fa recuperare i PUNTI DI VITA equivalenti alla giocata di due dadi.
2. *Balsami*: ne hai cinque applicazioni. Ognuna ti fa recuperare 3 PUNTI DI VITA.

3. *Dormire*: puoi farti una dormita in qualsiasi momento, a meno che tu non stia combattendo. Gioca un dado solo. Se esce un numero da 1 a 4, vai nel *Mondo dei Sogni*. Se esce un 5 o un 6, recuperi i PUNTI DI VITA equivalenti alla giocata di due dadi.

N.B. I PUNTI DI VITA non possono mai superare il punteggio iniziale, tranne che usando l'ESPERIENZA.

PUNTI DI ESPERIENZA

1. Ottieni 1 PUNTO DI ESPERIENZA per ogni combattimento vinto e per ogni indovinello risolto.
2. 20 PUNTI DI ESPERIENZA equivalgono a 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE. Potrai portare nelle prossime avventure 10 PUNTI DI VITA PERMANENTI.

Ricominciando l'avventura

Se devi ripercorrere dei paragrafi già visti, ricordati che ogni avversario ucciso in precedenza resterà morto. Invece non troverai più i tesori o altri oggetti che c'erano prima, a meno che non ti venga detto altrimenti.

librogame®

time machine

detectives club

avventure stellari

lupo solitario

oberon

alla corte di re artù

horror classic

sherlock holmes

dimensione avventura

advanced D&D

grecia antica

sortilegio

oltre l'incubo

misteri d'oriente

ninja

robin hood

guerrieri della strada

blood sword

partita a quattro

la terra di mezzo

fire*wolf

skyfall

realtà & fantasia

faccia a faccia

libroFantasy

1. *IL MASSACRO DEI RAMAS*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
2. *LA CITTÀ MALEDETTA*
   "Gord il miserabile"
3. *L'INVASIONE*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
4. *IL MARE DELLA MORTE*
   "Gord il miserabile"
5. *MISSIONE DISPERATA*
   "Le avventure di Darkmane"
6. *LA SPADA DEL SOLE*
   "Le Leggende di Lupo Solitario"
7. *OLTRE IL DESERTO*
   "Il mondo di Enwor"
8. *GLI DEI CHIAMANO*
   "I custodi del destino"
9. *LA SCELTA FINALE*
10. *LA NOTTE INFINITA*
    "Gord il miserabile"

Edizioni E. Elle

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame**®*, se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame**® *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....
2. ....
3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **librogame**®

SI NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

IL REGNO DEL CAOS

6

Ti basta una gomma, una matita, un paio di dadi, e il Mago Merlino ti porterà in uno dei luoghi mitici della letteratura di tutti i tempi.

In questo libro il protagonista sei tu.
A Camelot, nella lontana Avalon, dove il potente Re Artù tiene la sua corte, è successo qualcosa di preoccupante. Una strana Maledizione si è abbattuta sul paese, devastando i campi, disseccando le sorgenti, facendo morire il bestiame: anche l'oro arrugginisce, e il castello stesso è ricoperto da una muffa impenetrabile. In questo scenario di morte e desolazione, solo tu puoi risolvere il mistero e riportare nel Regno di Avalon la pace e la tranquillità.

In questo libro il protagonista sei tu.
Siedi anche tu alla Tavola Rotonda!

alla corte di re artù

copertina illustrata da John Howe

ISBN 88-7068-262-5

70682625

L. 10.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu